PC • PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN

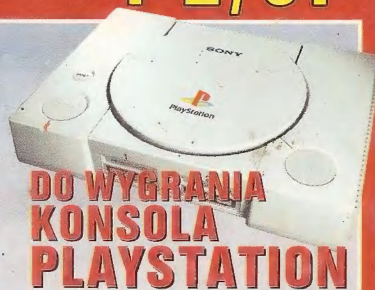
68 stron

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

1-2/97

Cena 2 zł 80 gr



DO WYGRANIA KONSOLA PLAYSTATION
WIELKI KONKURS FIRMY PSX-PROJEKT
SZCZEGÓŁY PATRZ STR. 61

Kontynuacja Słynnego Hitu
Heroes of Might and Magic 2

Strategia w Kosmosie
Fragile Allegiance

Porady Do
Tomb Raider
Red Alert

oraz inne recenzje
Screamer 2
Destruction Derby 2
Phantasmagoria 2
Discworld 2
Clandestiny
NHL 97
Blood & Magic

Hity na Konsole
Virtua Cop 2
Die Hard Trilogy
Disruptor

Praca w Toku - czyli na co Warto Czekać!


REBELLION



WAR GODS



RAGE RACER


KKND

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl
www.mirage.com.pl

TOMB RAIDER i TUNNEL B1

programy, które wyznaczają komputerową przyszłość !

PC CD-ROM

3D ATLAS PL	multimedialny, świata	140.00
AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	90.00
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
ANVIL OF DAWN	role playing	140.00
ATLAS ŚWIATA	mapy świata	65.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	140.00
BROKEN SWORD	przygodowa	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	120.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	85.00
CHAOS OVERLORDS	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	115.00
COMMAND & CONQUER: RED ALERT		150.00
DEUS	rpg w SVGA po polsku	130.00
DIABLO	strategia, role playing	155.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	35.00
ENCYKLOPEDIA PWN	super hit!	230.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Optimus	165.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Cartall	85.00
ERASER	2CD, filmowa przygoda	150.00
EF 2000 EVOLUTION	EF+TACTCOM	170.00
EVOLUTION	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FIFA 97	najnowsza piłka nożna	140.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	85.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
FOOTBALL LTD	manager piłkarski	130.00
GRAND PRIX 2	wyścigi Formuła 1	130.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	NEW	140.00
HIND	symulator śmigłowca	145.00
HISTORIA MIĘDZYWOJENNA	multimed.	85.00
HISTORIA ŚWIATA	multimedia	85.00
INCREDIBLE HULK	przygod.-zręcz.	140.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	85.00
ISHAR TRILOGY	3 części super rpg	65.00
JAK TO DZIAŁA	prawa fizyki	169.00
JET FIGHTER III	super symulacja	140.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	85.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	35.00
LEW LEON	bardzo ładna platformowa	95.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
METAL RAGE	czołg w akcji, 3D	120.00
MOJE PIERWSZE ABC	dla dzieci	85.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
OLYMPIC GAMES	sportowa Alanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
ORIONBURGER	super przygodówka	140.00
OVER THE REICH	strategia lotnicza	140.00
PIRANHA	kosmiczna strzelanina	85.00
POWER F1	wyścigi formuły 1	140.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
PROSTE DROGI	mapa samochodowa	80.00
QUAKE	superhit, strzelanina 3D	160.00
Q RALLY CHAMPIONSHIP	wyścigi 3D	130.00
RAPTOR	super strzelanina	35.00
RAYMAN	rewelacyjna platformówka	85.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	95.00
ROAD RASH	wyścigi motocyklowe	140.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	35.00
SCREEMER 2	rajd samochodowy	140.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, strat.	140.00
SECRET OF MONKEY ISLAND	przyg.	35.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	90.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	150.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CIT	każda po	45.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		135.00
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	[illegible]
SMURFY	multimedia po polsku, HIT	110.00
STRIP POKER PRO	animowany od 18	110.00
SUPER EF 2000	symulacja Win 95	180.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	90.00
TFX	symulator lotniczy, super cena!	110.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symul.	85.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przyg.	130.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
THIRD REICH	strategiczna, klasyka	140.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOONSTRACK	przygodowa	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręczn.	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WARCRAFT 2 - EXTRA PACK	strategia	180.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		75.00
WETLANDS	super strzelanina	85.00
WITCHAVEN	doom fantasy	75.00
WITCHAVEN 2	3D, akcja	85.00
WOODEN SHIPS & IRON MEN	strat.	140.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
WORMS	rewelacyjna strategia	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	[illegible]
WORMS UNITED	najnowsza wersja	140.00

Przedstawiliśmy Państwu zaledwie fragment naszej oferty, jeżeli chcieliby Państwo zamówić dowolny inny program, proszę zadzwonić (22) 671 7777.
Jeżeli przyślą nam Państwo zaadresowaną do Siebie kopertą, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog.
Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres.



TOMB RAIDER

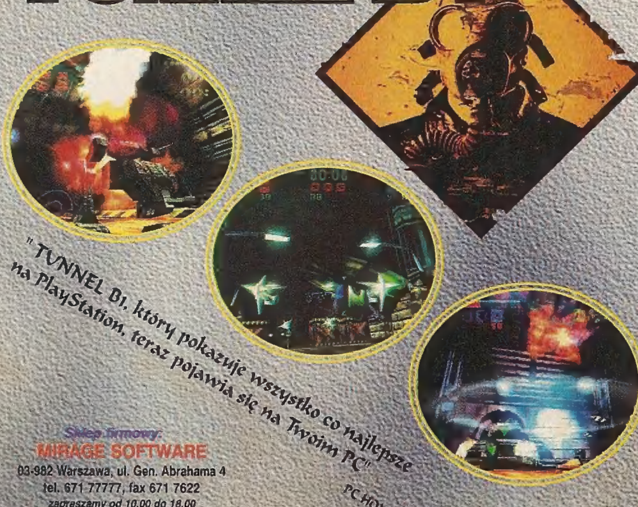




"Z super płynną teksturowaną grafiką i zuchwałą pięknością w roli głównej TOMB RAIDER będzie jedną z najlepszych gier."

PC ZONE

TUNNEL B1



"TUNNEL B1, który pokazuje wszystko co najlepsze na PlayStation, teraz pojawia się na Twoim PC"

PC HOME

Sklep firmowy:
MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77777, fax 671 7622
zapraszamy od 10.00 do 18.00

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		995.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00
MEMORY CARD	do zapisu wyników	99.00
PISTOLET "PREDATOR"	do strzelanin	165.00

... w ofercie także inne akcesoria

ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	195.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	155.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	190.00
BUST A MOVE 2	logiczna-zręczn.	175.00
COMMAND & CONQUER	strategia, hit !	229.00
CRASH BANDICOOT	PSX numer 1 hit	229.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	185.00
DIE HARD TRILOGY	strzelanina	205.00
ESPN EXTREME GAMES	sportowa	165.00
FIFA '97	piłka nożna	205.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	180.00
JUMPING FLASH	platformowa	165.00
KRAZY IVAN	bijatyka	185.00
LOADED	super strzelanina	190.00
LONE SOLDIER	przygodowo-zręczn.	195.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	walki	219.00
NBA LIVE'96	koszykówka 3D	190.00
NBA JAM EXTREME	koszykówka	219.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta'96	190.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	190.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	195.00
RESIDENT EVIL	horror, przygoda	209.00
RIDGE RACER REVOLUTION	wyścigi	219.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	190.00
STRIKER '96	piłka nożna	150.00
TOMB RAIDER	przygodowy super HIT	205.00
TOTAL NBA '96	koszykówka	195.00
WIPEOUT	2097 super strzelanina	219.00
X2	kosmiczna super strzelanina	219.00

SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		1050.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1250.00
DODATKOWY KONTROLER SEGA		119.00
DODATKOWY KONTROLER LOGIC 3		79.00

... w ofercie także inne akcesoria

ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
BLAM! MACHINEHEAD	super strzel.	195.00
BREAK POINT	trójwymiarowy tenis	195.00
COMMAND & CONQUER	strategia, hit!	230.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	215.00
EARTHWORM JIM 2	super platform.	220.00
EXHUMED	zręcznościowo-przygod.	215.00
FIGHTING VIPERS	super bijatyka 3D	215.00
GUN GRIFFON	symulator robota	215.00
LOADED	super strzelanina 1/2 osoby	215.00
NBA ACTION	najnowsza koszykówka	215.00
NIGHTS	przebój z kontrolerem 3D	325.00
PANZER DRAGON ZWEI	strzelanina	230.00
RAYMAN	bajeczna gra platformowa	195.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	195.00
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	230.00
STREET FIGHTER 2	uliczna bijatyka	220.00
SHINOBI X	walki ninja	195.00
TOSHINDEN REMIX	walki 3D z PSX'a	215.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	215.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	200.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	215.00
VIRTUA COP + PISTOLET	strzelanina	335.00
VIRTUA FIGHTER REMIX	bijatyka, 2CD	195.00
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	230.00
VIRTUA FIGHTER	bijatyka 3D	125.00
WORLD WIDE SOCCER '97	piłka nożna	220.00
WRESTLMANIA ARCADE	walki	210.00
WORMS	komputerowy przebój	215.00

GAME BOY

KONSOLA	ręczna konsola do gier	195.00
KONSOLA wer. SPECJAL	kolorowa	220.00
KONSOLA wer. POCKET	mniejsza	255.00
ADVENTURES OF LOLO	przygodowa	[illegible]
ALLADYN	platformowa, Disney	120.00
ALLEYWAY	zręcznościowa	60.00
ASTERIX & OBELIX	platformowa	130.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	[illegible]
DOUBLE DRAGON	bijatyka	78.00
INDIANA JONES	przygodowo-platform.	93.00
JUNGLE BOOK	przygodowa	120.00
LION KING	platformowa, Disney	130.00
MICKEY DANGEROUS	zręcznościowa	100.00
PREHISTORIK	gra platformowa	90.00
SMURFY	super zręcznościowa	125.00
SUPER MARIO LAND 2	platformowa	95.00
TENNIS	sportowa symulacja	50.00

JAGUAR

NAPĘD CD-ROM + 4 CD ROM-y		595.00
ATARI KARTS	wyścigi gokartów	115.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	180.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	115.00
HIGHLANDER - CD	zręczn.-przyg.	[illegible]
KASUMI NINJA	super bijatyka	100.00
MISSLE COMMAND 3D	strzelanina	115.00
MYST - CD	przygodowa, hit !	[illegible]
NBA JAM T.E.	super koszykówka	160.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	150.00
SUPER BURNOUT	wyścigi motorów	[illegible]
SUPERCROSS 3D	wyścigi enduro	115.00

Witamy gorąco w pierwszym tegorocznym numerze „Gier Komputerowych". Przyjmijcie zatem nieco spóźnione, ale gorące życzenia wszelkiej pomyślności w nowym roku, wielu nowych wspaniałych gier, jeszcze lepszych i jeszcze fajniejszych niż w roku ubiegłym. Tego samego życzymy nieskromnie również sobie, gdyż jesteśmy fanatykami gierek wszelakiej maści i oprócz wielkiej radochy z grania, równie wielką satysfakcję czerpiemy z ich opisywania. Mamy nadzieję, że ten rok przyniesie ich całe mnóstwo. Rynek gier na świecie i w Polsce wciąż się zmienia, dlatego nasze pismo również musi ciągle ewoluować. Jesteśmy przekonani, że ten rok będzie przełomowy w historii rozwoju naszego pisma. Zresztą stali Czytelnicy mogą obserwować ciągłe zmiany i ewolucje „GK". Prawdziwie rewolucyjną zmianą jest „zrównanie w prawach" gier bez względu na platformę sprzętową na jaką powstała. Celowo odeszliśmy od tworzenia dla gier na Segę Saturna czy Sony PlayStation odrębnego getta traktując je tym samym, jako coś gorszego. W naszym piśmie będziemy opisywali gierki najlepsze, najnowsze i najbardziej efektowne, więc tworzenie sztucznych podziałów jest bezsensowne. Wiadomo przecież, że te najlepsze z najlepszych zawitają w końcu na inne platformy sprzętowe niż początkowo powstały. Tak jest przecież z „Virtua Fighterem", „Virtua Copem" grami z Saturna, które doczekały się już wersji na PC. Podobnie jest z „Wipeout", „Destruction Derby", które dostępne są już na wszystkie wcześniej wymienione maszynki do gier. Z innych nowinek, przygotowujemy się do wprowadzenia na stałe „Edycji CD GK". Wprawdzie z pierwszym numerem GK CD 1/97 nie zdążyliśmy na Gwiazdkę – było to spowodowane koszmarnym opóźnieniem w tłoczeniu płytek. Mimo wszystko, materiałów zamieszczonych na krążku nie możemy się wstydzić. Znalazły się na nim oprócz wielu ciekawych dem w wersji playable, także dwie pełne gry, których wartość rynkowa sięga blisko 60 zł. Płacąc zatem za pismo wraz z CD zaledwie 9,99 zł. to prawdziwa okazja. Mamy nadzieję utrzymać ten poziom w kolejnych „Edycjach CD" i na pewno zaskoczymy Was ciekawymi pomysłami.

Spis Treści

Nowości

W Toku

Recenzje

Opisy

Działy

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/96 (31)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

*Prenumerata krajowa (II kwartał '97)
Należność (3 x 2,80 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1997 r.)*

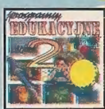


CD-ROM po polsku!



NOWOŚĆ 25zł

Programy Graficzne 2
Przeglądarki, tworzenie aplikacji multimedialnych, efekty video, konwertery plików...



NOWOŚĆ 25zł

Programy Edukacyjne 2
Zbiór programów do nauki historii, biologii, chemii, jęz. obcych...



NOWOŚĆ 35zł

Kliparty
Bogaty zbiór klipartów na każdą okazję (wmf, gif, bmp)... również cdr z polskimi motywami.



NOWOŚĆ 25zł

Polskie Programy Użytkowe 2
Zbiór wyłącznie polskich programów: edukacja, słowniki, atlasy, programy f-k, encyklopedie... przydatne w szkole, biurze i domu.



NOWOŚĆ 25zł

Morphing, Rendering, Raytracing
Zbiór programów do wszechstronnej obróbki obrazu.



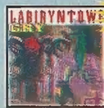
NOWOŚĆ 25zł

Gry sieciowe
Wyścigi, strzelanki, gry strategiczne, przygodowe... z możliwością gry w sieci, przez modem lub na jednym komputerze.



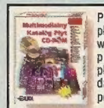
NOWOŚĆ 25zł

Gry Układanki
Bogaty zbiór układanek, puzzle, mah-jong, klocki i inne...



NOWOŚĆ 25zł

Gry Labiryntowe
Gry labiryntowe, korytarzowe, dobra orientacja i logiczne myślenie są tu nieodzowne.



Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM, wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta, podział płyt na kategorie, dodatkowa grupa "płyty polskie", dźwięk

Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM 39zł



Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

Gry i zabawy dla najmłodszych 1, 2 25zł



Programy do nauki języków obcych, matematyki... oraz mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

Programy i gry dla Dzieci 1, 2 25zł



Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

Język Angielski 25zł



Słowniki, nauka gramatyki, pisowni, testy, zagadki, ćwiczenia, itp.

Język Niemiecki 25zł



Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.

Gry Strategiczne 25zł



Gry w stylu DOOM, trójwymiarowe, wirtualne z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi.

Gry Wirtualne 3D 25zł



Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne...

Gry Wyścigi 25zł



Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

Gry Przygodowe 25zł



Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

Gry Sportowe 25zł



Kilkadziesiąt gier, w których siła intelektu decyduje o zwycięstwie.

Gry Logiczne 25zł



Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

Symulatory 25zł



Kolekcja 10 płyt, z których każda zawiera 650 MB! wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne.

Top Gry 1-10 25zł



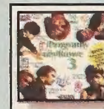
Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, gry i zabawy specjalnie pod Windows '95.

Windows 95 dla Dzieci 25zł



Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych,... pod Windows 95.

Windows 95 Kolekcja Gier 25zł



Kolekcja 3 płyt, na których znajdują się m.in.: przepisy kulinarne, kalendarze, finanse, astronomia, pełna wersja polskiego programu µicro/OS..

Programy Użytkowe 1 - 3 25zł



Przeglądarki, programy do tworzenia, obróbki i konwersji plików dźwiękowych...

Dźwięk- programy użytkowe 2 25zł



Zestaw 3 płyt: 1 CD - gry strategiczne, 2 CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.

Gry dla Każdego 1-3 11.90



Mapy nieba, animacje ruchu planet, informacje o gwiazdach, horoskopy...

Astronomia i Astrologia- Programy 25zł



Prawdziwy gąszcz korytarzy, komnat wymaga doskonałej orientacji i refleksu.

Gry Komnatowe -Arcade 25zł



Gry trójwymiarowe, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, symulatory, strzelanki... tylko dla DOS,

Kolekcja gier dla DOS 25zł



... kody źródłowe, procedury, biblioteki, narzędzia, programy do testowania parametrów komputera, konwertery...

Narzędzia Programisty 25zł



Najnowsze programy do Internetu, tworzenia stron WWW, obsługi protokołu TCP/IP, FTP, TELNET, NETSCAPE...

Odkryj Internet 25zł



Programy użytkowe dla domu, szkoły i biura tylko pod Windows 95, m.in.: budżet domowy, progr. graficzne, dla dzieci, edytory...

Win 95 Kolekcja Programów Użytkowych 25zł



Przeglądarki, zarządzanie plikami, pamięcią, obsługa fax/modemu, programy diagnostyczne...

Programy Narzędziowe i Diagnostyczne 2 25zł



Programy do tworzenia, obróbki zdjęć, klipartów, grafiki pod Windows 95.

Windows 95 Programy Graficzne 25zł



Edytory i konwertery dźwięku, odtwarzacze, MID, MOD, WAV pod Windows 95.

Windows 95 Dźwięk 25zł



Zestaw gier w których najistotniejszy jest refleks i spryt gracza.

Gry Zręcznościowe 25zł



Black Jack, ruletka, jednoręki bandyta, gry w kości, skat, poker, automaty komputerowe...

Gry Hazardowe 25zł



Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki ...

Gry Wojenne 25zł

Gry Karate	25 zł	Gry Tetris	25 zł	Kolekcja Gier dla Windows	25 zł	Programy Graficzne	25 zł
Gry Planszowe	25 zł	Gry w Karty	25 zł	Polskie Programy Użytkowe 1	25 zł	Programy Multimedialne	25 zł
Gry Strzelanki	25 zł	Gry w Szachy	25 zł	Windows 95 Programy Narzędziowe	25 zł	Programy Biurowe	25 zł

ZAPOWIEDZI: PUZZLE DLA DZIECI, KOLOROWANKI DLA DZIECI, BAJKI.

CENY Z VAT

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.

www.albion.pl



Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 20 77 do 79 w. 237, 238
tel. kom. 090 386 126 (HOT LINE)
fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl
SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO DOKŁADNY CENNIK !!!

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną.
Wysokie rabaty dla sklepów i hurtowni.

oraz KILKASET TYTUŁÓW m.in.:

Smurfy PL	139	Proste Drogi	85	World of MPEG	35
Image Library 1,2,3	19	Video English Genius	80	Megarace 2	135
Encyklopedia PWN	240	Jak to działa?	169	Linux Programs	29
Multimedia Music Box	19	Time Commando	134	SuperMemo-Power Pack	220
LewLeon	99	OS/2 Master	18	Dyktando	79
Moje pierwsze ABC	89	World of DTP	35	Assassin 2015	146
				Erotyka	od 20

nowości

Początek roku to już tradycyjnie wysyp spóźnionych gier zapowiadanych na Gwiazdkę. Mamy tu na myśli m.in. „Diablo", „NBA 97", „M.A.X.", „LOTR 2" i „RAMA", które aktualnie trafiają na półki sklepowe.

Nascar Racing 2

SIERRA ● PC CD

Jeden ze sloganów reklamowych „Nascar Racing 2" brzmi tak: „obcowanie z tą symulacją wyścigową jest tak niesamowite i realne, że będziesz musiał założyć kask na głowę". Jeszcze nie wiemy, czy rzeczywiście tak jest, jednak pierwsza część tych szalonych zmagań rozeszła się w ponad 700.000 kopii na całym świecie. Nasz kraj jest dość specyficzny, nie potrafimy się ekscytować wyścigami Nascar tak, jak robią to Amerykanie, jednak potraktujmy ten sport jako coś nowego i nieznanego. Gra wygląda rzeczywiście rewelacyjnie, grafika stoi na wysokim poziomie, łącznie ze wszystkim detalami. Zarówno samochody, jak i trasy w łącznej liczbie 16 czy trybuny zostały bardzo wiernie odwzorowane. Mknąć z szybkością 120 mil na godzinę i mając 700 koni mechanicznych pod maską, musimy dojechać do mety i przy okazji zrzucić z trasy kilku przeciwników. Gra otrzymała oficjalna licencję Nascar, zaś wszystkie teamy i zawodnicy są oparte o dane sezonu 1996. Jadąc samochodem słyszymy w słuchawkach głos naszego szefa, który informuje o sytuacji na torze. Oprócz standardowych opcji możemy zasiąść do gry w sieci z 8 kumplami. Aby początkującym maksymalnie ułatwić sterowanie pojazdem, autorzy zadbali o pełną automatyzację systemów hamulcowych i kierowniczych. Dla maksymalistów, wszystko działa dokładnie tak, jak w prawdziwym wozie Nascar.

dystrybucja .... IPS/Licomp
premiera .... Luty

NBA 97

EA SPORTS ● PC CD, PSX, SAT



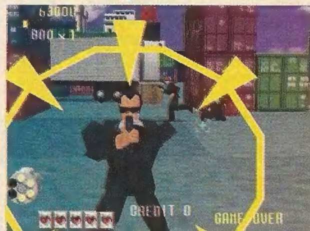
Podobnie jak w roku ubiegłym, dla wszystkich miłośników koszykówki Electronic Arts przygotował grę dotyczącą tej dyscypliny. „NBA Live 97" jest poprawioną i ulepszoną (tak przynajmniej twierdzą autorzy) kontynuacją swoich imienniczek — „NBA Live 95 i 96". Grafika została stworzona właściwie od podstaw. Postacie odtworzono z ogromną dbałością o wszelkie szczegóły, takie jak ruchy i indywidualne właściwości poszczególnych zawodników. W pracach nad tym elementem pomagał Mitch Richmond z Sacramento Kings, członek „złotej drużyny" z IO w Atlancie. Do stworzenia aren sportowych użyto znanego już systemu Virtual Stadium, dodając przy tym kilka nowych ujęć kamery. Do wyboru mamy 29 drużyn + 2 All-Stars + 4 do dowolnej edycji i ponad 300 zawodników. Wszyscy oni charakteryzowani są przez ogromną ilość szczegółowych statystyk. Oprawa wizualna stoi na wysokim poziomie, mamy wprowadzenie do meczu i przedstawianie składów drużyn. Zupełnie nowa ścieżka dźwiękowa i komentarz uatrakcyjniają jeszcze bardziej rozgrywkę, do której może zasiąść nawet 8 graczy.



dystrybucja .... IPS/Licomp
premiera .... Luty

Virtua Cop

SEGA ● PC CD, SAT



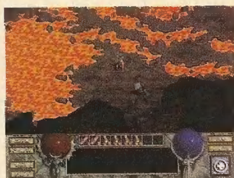
Tak się akurat składa, że w tym numerze GK opisujemy rewelacyjną grę „Virtua Cop 2" na Segę Saturn. Jednocześnie zapowiadamy pojawianie się pierwszej części tej strzelanki na PC. Długo musieliśmy czekać na pojawienie się jej wersji na komputery osobiste, jednak wierzcie nam – było warto. Prawdę powiedziawszy wersja PC nie różni się znacznie od konsolowej, jednak jest parę istotnych szczegółów, na które warto zwrócić uwagę. Grafika wyświetlana jest w trybie SVGA w 16 milionach kolorów. Scenariusz w zasadzie się nie zmienił, mamy do wykonania trzy zasadnicze misje. Sterowanie odbywa się za pomocą joypada, jednak znacznie łatwiej posługiwać się myszą. Naciskając jeden klawisz strzelamy, zaś drugim ładujemy magazynek. Postacie poruszaja się bardzo płynnie, najazdy celownika także są poprawne. Nie ma „skoków" ekranu i przestojów. Rozgrywka jest dramatyczna i szalenie wciągająca. W końcu jest to walka o „być, albo nie być".

dystrybucja .... Mirage
premiera .... Luty

Diablo

Blizzard ● PC CD

W połowie stycznia trafiła wreszcie do sprzedaży długo oczekiwana gra firmy Blizzard, a mianowicie „Diablo". Po pierwszym spojrzeniu na gierkę jesteśmy pewni, że to jest to, na co większość graczy ostrzyła sobie zęby od dawna. Fantastyczna grafika (640x480 w 256 kolorach), fascynująca sceneria, rozbudowane i dość trudne poziomy i niezwykła klimatyczność wciągają bez reszty. Niewątpliwą atrakcję stanowi zmienność scenerii, a konkretnie układów ścian w lochach, które generowane są losowo przez komputer gdy wybierzesz nową rozgrywkę. Możemy więc odnieść wrażenie, że za każdym razem gramy w inną grę. Jeśli idzie o przynależność gry do jakiegoś konkretnego gatunku,



to mamy tu do czynienia ze swoistą fuzją RPG i zręcznościowych gier akcji – w dużym uproszczeniu przypomina „Ultimę 8". Gra powinna się podobać i nie mamy wątpliwości, co do tego, że odniesie wielki sukces. Z nieformalnych źródeł wiemy, że przygotowywany jest już „Diablo 2". Dla formalności należy dodać, że „Diablo" jest ostatnią grą wydaną pod niezależną banderą Blizzarda. Tę uzdolnioną firmę wchłonęła słynna Sierra.

dystrybucja .... CD-Projekt
premiera .... Styczeń



M.A.X.

INTERPLAY ● PC CD

Gra ta cieszyła się zainteresowaniem na ubiegłorocznych targach ECTS. Jest to strategia rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, w której możemy kierować jednym z ośmiu dostępnych klanów. Żyjemy w świecie o niesamowicie rozwiniętej technice, gdzie moralność i etyka są hasłami przeszłości. Teraz liczy się tylko przemoc, a na drodze do globalnej dominacji stoją nam przeróżne dziwne rasy. „Mechanized Assault & Exploration" zawiera 24 misje, w których odkryjemy 50 rodzajów terenów. Każda ze stron odznacza się charakterystyczną dla siebie inteligencją oraz możliwością budowy różnych budynków i pojazdów. Możemy wynajdywać nowe bronie, zbroje, dopalacze i inne elementy, które sprawiają, że uzyskujemy przewagę nad przeciwnikiem. Grafika SVGA, renderowane modele 3D, wstawki filmowe z dźwiękiem Dolby surround oraz 16-bitowa ścieżka muzyczna z wieloma efektami są niewątpliwymi atutami „M.A.X." Jeżeli dodamy do tego coraz powszechniejsze już możliwości gry sieciowej (3 komputery przez kabel i 4 graczy w sieci), mamy obraz gry, która może stać się hitem.



dystrybucja .... CD-Projekt
premiera .... Luty

Fable

TELSTAR ● PC CD

Jest to najnowsza przygodówka, podobna nieco do „King's Questa". Albo nie, raczej bardzo podobna. Akcja rozgrywa się w świecie baśniowym, gdzie spotykamy wiele śmiesznych i sympatycznych postaci. Co rusz przenosimy się z jednego miejsca na drugie, z lądu pod wodę itd. Grafika stoi



na całkiem przyzwoitym poziomie, interfejs obsługi jest prosty w obsłudze, wystarczy wskazać i kliknąć. Jako że producentem tej pozycji są Francuzi, gra nafaszerowana jest typowo „żabojadzim" humorem. Zagadki, które przyjdzie nam rozwiązać, nie należą do najtrudniejszych. Każdy, nawet najmłodszy adept giercowania, powinien sobie z nimi poradzić. Na każdym kroku widać podobieństwa do kilku produkcji Sierry, oczywistym jest też, że gra stara się naśladować wspomnianego „King's Questa". Czy wyjdzie jej to na dobre, zobaczymy, jednak wydaje nam się, że nie będzie to żadna rewelacja.

dystrybucja .... Marksoft
premiera .... Luty

ze świata

● Sega zainwestowała 4 miliony dolarów w Appaloosa Interactive Corp., największego na świecie niezależnego wydawcę gier. Teraz obie firmy pracują nad kilkunastoma ciekawymi tytułami: „Ecco the Dolphin", „A Year at Pooh Corner" i „101 Dalmatians". Poza tym Appaloosa będzie wydawała wiele kluczowych pozycji Segi w 1997 roku...

● Wreszcie pojawił się „Tohshinden" na Saturna. Nazywa się „Tohshinden URA" i zawiera kilka nowych ciosów oraz inne tła. Graficznie będzie to jedna z najlepiej wyglądających gier na Saturna.

● Sony Computer Ent. wyjawił swe plany odnośnie produkcji konsoli PSX w Ameryce. Ma powstać duża fabryka w Meksyku, która będzie zaopatrywała rynek północno-amerkański i kanadyjski. Ogólny dochód ze sprzedaży konsoli w tych krajach podczas pierwszych 14 miesięcy wyniósł 3,45 miliona DEM.

Power F1

Eidos ● PC CD

Świat oszalał na punkcie wyścigów Formuły 1. Po niewątpliwym sukcesie „GP2" przychodzi czas na „Power F1", który także powinien zainteresować wszystkich miłośników Damona Hilla czy Michaela Schumachera.

„Power F1" teoretycznie oferuje nam zupełnie inne podejście do tego sportu, niż miało to miejsce w przypadku „GP2". Gra ta jest raczej zręcznościówką niż wiernym symulatorem bolidów F1, czyli będzie łatwiejsza w opanowaniu dla przeciętnego śmiertelnika. Poza tym jest bardzo szybka, naprawdę szybka i to nawet na nie najmocniejszych komputerach. Prawdę powiedziawszy do niezłej jazdy wystarczy już 486. „Power F1" oferuje nam opcję gry we dwóch na podzielonym ekranie. Grafika jest znakomita, widoki z kabiny, przeciwnicy, kłęby dymu, ryk silników oraz wiele innych elementów sprawia, że mamy do czynienia z naprawdę dobrym produktem. Jeżeli ktoś stwierdzi, że prowadzenie w pełni zautomatyzowanego pojazdu to dla niego pryszcz, niech nie odkłada płytki na półkę. Wyzwaniem dla niego niech będzie możliwość przełączenia wszelkich ustawień samochodu na sterowanie manualne.

dystrybucja .... *Mirage*
premiera .... *Luty*

Rama

Sierra ● PC CD

Tego tytułu nie trzeba będzie rekomendować, gdyż oparty został na niezwykle poczytnej serii książek autorstwa Arthura C. Clarka i Gentrego Lee. „Rama" jest przygodówką, której akcja odbywa się w przyszłości, mniej więcej za 200 lat. Jest to także nazwa ogromnego statku kosmicznego, który ma kształt cylindra. Trajektoria lotu statku prowadzi w kierunku Ziemi, ludzie więc zaczynają wierzyć, że oto udało im się nawiązać kontakt z inną inteligencją. Wysyłają ekspedycję, aby powitała przybyszy... W tym momencie uświadamiamy sobie, że oto jesteśmy jednym z astronautów, wyznaczonych do eksploracji nieznanego obiektu, który w rzeczywistości okazuje się być światem i to w dodatku opuszczonym. „Rama" powstawała przy użyciu najnowszych technik zapisu obrazu. Powstała gra, której całkowity obszar podboju zajmuje około 4000 km kw. w rzeczywistości!!! Wszystkie obrazy zostały pięknie wyrenderowane, zaś w kręceniu prologu uczestniczył sam Arthur C. Clarke. Jego głos słyszymy także w późniejszych etapach rozgrywki, kiedy jest naszym narratorem i stara się nieco pomagać. Wygląda na to, że oto mamy do czynienia z kolejnym potencjalnym hitem, jednak poczekajmy jeszcze trochę z końcowymi ocenami.

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Luty*

Virtua Fighter Kids

SEGA ● PC CD



Jeżeli masz Segę Saturn, musiałeś, powtarzam, musiałeś grać w „Virtua Fightera". Jest to tak jasne, jak słońce wieczorową porą. Teraz po wielu godzinach batalii, znów będziesz miał okazję pokierować jednym z 10 zawodników i wziąć udział w wielkim turnieju. Jednak, prawdę powiedziawszy, tym razem zawody zostały przeniesione na teren wielkiego przedszkola, a wszyscy zawodnicy „VF" stali się małymi dziećmi. Z tym przedszkolem to trochę przesadziłem, faktem jest jednak, że „Virtua Fighter Kids" jest wielce udaną kontynuacją „dorosłej" wersji. Absolutnie bezkrwawa gra, znakomicie wykonana i z wieloma funkcjami ma wszelkie powody, by stać się tak sławna jak jej poprzedniczki. Nie dość, że zawodnicy posiadają pełną gamę ciosów, kopnięć, combosów i specjalnych zagrań, to grając w „VFK" ciągle zanosimy się śmiechem, patrząc, jak małe korpusy z dużymi głowami, szamocą się, krzyczą i walczą jak wilki. Najzabawniejszym ze wszystkich jest chyba Kage, mały Ninja, który wygląda jakby szedł na bal maskowy, tylko zgubił się mamie gdzieś po drodze. Więcej na temat „Virtua Fighter Kids" dowiecie się w następnym miesiącu, kiedy to przygotujemy obszerną jej recenzję.

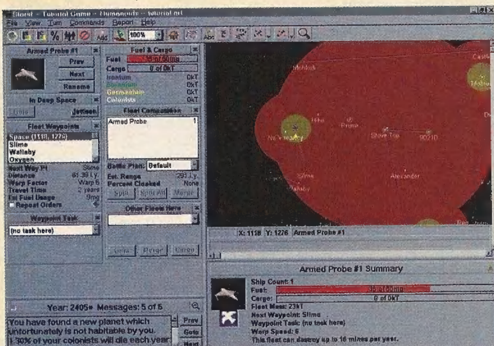
dystrybucja .... *Bobmark*
premiera .... *Już jest*

ze świata

● Jeżeli ktoś wyjeżdża do któregoś z azjatyckich krajów, może przywieźć stamtąd białe PlayStation. Różni się ono od standardowego wbudowanym modułem MPEG.

● Electronic Arts w lutym wydaje kosmiczną strzelaninę na wzór „Wing Commandera" pt. „Darklight". Grafika i kod programu są maksymalnie zoptymalizowane dla procesorów PSX-a. Możemy się spodziewać fajerwerków wizualnych oraz doskonałej płynności z jaką będzie pracować gra.

● Miłośnicy horrorów będą niezwykle usatysfakcjonowani, gdyż marzec to premiera „Blood Omen: Legacy of Kain". Ten RPG jest sagą o wampirach toteż dużo krwi, przewalających się bebechów i strumienie wody święconej murowane. Widziałem intro i nawet moje długie włosy zjeżyły mi się na głowie.



Stars!

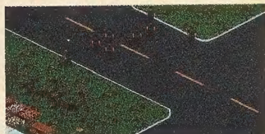
EMPIRE ● PC CD

Odkryj najdalsze zakątki wszechświata, nieznane formy życia, odległe planety. Sięgnij do gwiazd. To wszystko, a nawet jeszcze więcej oferuje nam nowa strategia „Stars!". Nie ma w niej jakichś niesamowitych fajerwerków, efektów wizualnych czy dźwiękowych. Jest za to bardzo dużo opcji i możliwości prowadzenia rozgrywki. Naszym podstawowym zadaniem jest kolonizacja przeróżnych systemów, której to dokonujemy za pomocy najnowszych technologii i floty, jaka jest w naszym posiadaniu. Możemy być zwykłym kosmicznym barbarzyńcą albo handlowcem. A co powiecie na dyplomację, piractwo itp.? Oczywiście możemy wynajdywać nowe technologie, budować statki kolonizacyjne, wojenne, ale musimy też zadbać o posiadane przez nas kolonie i odpowiedni zarządzać ich potencjałem. Rzeczywiście możliwości jest co niemiara. Najlepsze ze wszystkiego jest to, że tę rozgrywającą się z podziałem na tury strategię, stworzyło dwóch ludzi, którzy byli odpowiedzialni za... arkusz kalkulacyjny Excel. Ciekawe, czy „Stars!" robili po godzinach czy w weekendy w domu? Gra tylko pod Windows 95.

dystrybucja .... *Marksoft*
premiera .... *Luty*

Wages of War

3DO ● PC CD



Na pierwszy rzut oka „Wages of War" przypomina nieco „X-COM", „Sabre Team" i „Jagged Alliance". Jest zręcznie pomyślaną strategią, w której musimy wyjść zwycięsko z 16 kampanii wojennych. W każdej z nich mamy określone cele, możemy zaciągać ludzi do naszego zespołu, wyposażać ich, a także płacić żołd. Chłopaki dysponują wcale niezłym sprzętem, jak Uzi, AKM-47, moździerze, granaty. Misje zostały tak skonstruowane, aby gracz nie daj Boże się nie nudził. Czasem musimy kogoś uratować, czasem napaść i zamordować. Misje rozgrywane są w urozmaiconym środowisku: raz przedzieramy się przez dżunglę, następnie przez pustynię. Praca zespołowa jest bardzo ważna. Trzeba się nauczyć dbać o swoich towarzyszy, osłaniać ich, a w razie wypadku udzielać pierwszej pomocy. Oprócz wrogów i nieprzyjaźnie nastawionego środowiska, mamy do czynienia z ciągle zmieniającą się pogodą. Bywają dni, kiedy upał doskwiera nam niemiłosiernie albo takie, kiedy pada deszcz.

A co powiecie na burzę piaskową, która ogranicza widoczność i nasze poczynania. Chcąc nie chcąc, patrząc na „Wages of War" ma się wrażenie, że uczestniczy się w kontynuacji słynnego obrazu filmowego „Parszywa dwunastka".

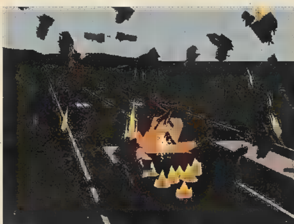
dystrybucja .... *Mirage*
premiera .... *Luty*





A-10 Cuba

ACTIVISION • PC CD



Kuba – to państwo kojarzy nam się z cygarami, słońcem, panem z brodą oraz wciąż istniejącym dziwnym ustrojem politycznym. Od dziś Kuba może się nam kojarzyć z najnowszym symulatorem lotniczym. Nie jest on pełną fajerwerków produkcją, lecz dość surowym w wyglądzie (grafika oparta na teksturach, widać także piksele) dobrze wykonanym produktem. Grafika celowo została wykonana w taki sposób, aby nie stracić nic z szybkości gry i zadowolić posiadaczy „słabszych" komputerów. A poza tym wszystko jest OK. Samolot dobrze się prowadzi i zachowuje się naturalnie. W wielu misjach, jakie przyjdzie nam zaliczyć, możemy strzelać do wszelkiego typu celów: budynków, pojazdów, samolotów, statków na morzu i innych ważnych celów strategicznych. Latanie jest o tyle sympatyczne, że oprócz „normalnego" zamieszania bojowego dzieje się sporo innych rzeczy. W dole widać np. samochody cywili, które przemieszczają się z miejsca na miejsce. Jak zapowiada Ron Dimant z firmy Parsoft, twórcy programu, „A-10 Cuba" ma być lepszą grą niż „Silent Thunder". No cóż. Pożyjemy, zobaczymy.

dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Luty*

Jetfighter 3

EIDOS • PC CD



Oto kolejna pozycja dla asów przestworzy. Jak to w życiu bywa, stajemy do walki z niebezpiecznym przeciwnikiem i jesteśmy prawie osamotnieni. Po 13 misjach treningowych, które sprawiają, że z chłopca stajemy się mężczyzną, możemy przystąpić do konkretnych zadań, jakie wyznacza nam dowództwo. W sumie przed nami 65 zadań nad takimi rejonami świata, jak Kuba czy Ameryka Południowa. W niektórych będziemy musieli zniszczyć wyznaczony cel i obronę w danym rejonie, w innych zaś zaatakować konwój czy transport i nie dopuścić, aby dotarł on na miejsce. Nasz samolot w miarę postępów będzie wyposażany w coraz to nowsze bronie, takie jak rakiety AMRAAM czy Sidewinder. Grafika w podwyższonej rozdzielczości przykuwa uwagę mnogością szczegółów i rewelacyjnym wyglądem. Aby jednak w pełni korzystać z uroków gry, P 120 z 16 MB RAM wcale nie będzie wyszukaną konfiguracją.

dystrybucja .... *Mirage*
[illegible] .... *Luty*

ze świata

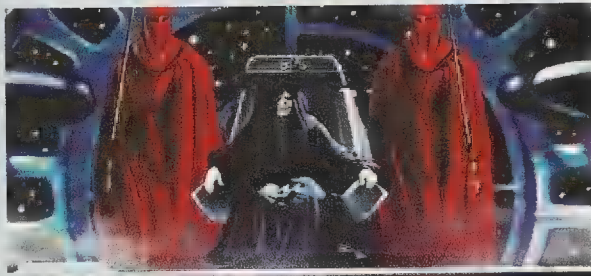
• Okazuje [illegible] Nintendo 64 jest [illegible] systemem do [illegible] w historii tej [illegible]. Podobno do końca 1996 roku sprzedano na całym świecie [illegible] miliona sztuk. [illegible] jest to tym [illegible], że do tej pory powstało sześć gier na [illegible]. W porównaniu z PSX ([illegible] 350) i Saturnem [illegible] u N64 panuje [illegible]

• [illegible] jest [illegible] na [illegible] Acclaim bardzo [illegible]. Gra pojawi [illegible]

w Toku

W tym miesiącu chcemy zwrócić Waszą uwagę [redacted] „Rebelion" firmy LucasArts z którą to będziemy obchodzić 25-rocznicę premiery filmu „Star Wars" oraz „Bushido Blade" nawalankę [redacted] PSXa z niezrównanym jak dotąd enginem 3D.

Rebellion



„Gwiezdne Wojny" stały się fil[redacted] kultowym. Gry, które stwo[redacted] jego podstawie, [redacted] możemy już zaliczyć [redacted] klasyki. [redacted] grono znakomitych produkcji LucasArts powiększy się o kolejną perełkę...

Kilka miesięcy temu w świat poszły pierwsze wieści o powstającej w studiach LucasArts nowej grze. Zastanawiano się, co to będzie tym razem – kolejna kosmiczna strzelanina czy może następca doompodobnego „Dark Forces". Okazało się, że tym razem wybór padł na strategię. Strategia oparta na „Gwiezdnych Wojnach"? Ciekawe, tego jeszcze nie było.

Pomysł na coś takiego zrodził się w umyśle jednego z programistów grupy Coolhand Interactive, od kilku lat ściśle współpracującej z Lucas Arts. Gracz może kontrolować poczynania i rozwój Imperium bądź Rebelii. Aby wygrać, należy spełnić pewne warunki, różne dla obu stron. Kierując Imperium musimy pojmać Luka Skywalkera, przywódczynię buntowników Mon Mothę i zniszczyć ich bazę. Będąc Rebeliantem należy pojmać Dartha Vadera, Imperatora i obrócić w perzynę stocznie oraz bazę Imperium na planecie Coruscant. Rozgrywka rozpoczyna się od wyboru jednej ze stron oraz określenia rozmiarów galaktyki, w której będzie miała miejsce akcja. Jest do wyboru 100, 150 lub 200 planet, a ich liczba jest zależna tylko od tego, jak długo mamy zamiar grać.

„Rebelion" dzieli się na dwie zasadnicze części: taktyczną i strategiczną. W tej pierwszej wydobywamy złoża, budujemy flotę, tworzymy nowe jednostki. Oczywiście istnieje możliwość wyprodukowania słynnych R2D2 i C-3PO oraz ich Imperialnych odpowiedników. Wszystkie dostępne planety można podbijać i kolonizować. Może się zdarzyć, iż czasem atak nie będzie konieczny, gdyż przeciwnik widząc naszą potęgę zwyczajnie się podda. Kluczem do zwycięstwa jest odpowiednie wyważenie wszelkich aspektów ekonomiczno-militarnych.



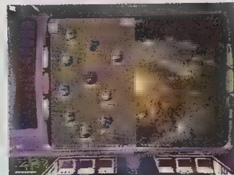


Musimy budować odpowiednie fabryki, przerabiać surowce na gotowe komponenty, szkolić żołnierzy i tworzyć wysokiej klasy sprzęt. Musimy także wysyłać dyplomatów i dbać o dobre stosunki z naszymi sprzymierzeńcami. W sumie mamy do dyspozycji ponad 50 różnego typu postaci, które często powiązane są w pewien sposób z innymi.

Główni bohaterowie, jak Luke czy Vader, potrafią używać mocy nie tylko w osobistej sprawie, lecz także by wesprzeć swe wojsko lub dyplomatów. Gdy gra się rozpoczyna, Luke nie jest jeszcze Jedi, więc w pewnym momencie musi „opuścić" rozgrywkę i udać się na szkolenie do Yody. W tym czasie nad Skywalkerem nie mamy żadnej kontroli. Gdy Vader i Luke spotkają się w tym samym sektorze, będą mogli się „namierzyć". Gdy dla przykłady Czarny Lord pojmie młodego Jedi, jego przyjaciela – Han Solo i Lando Carlisian mogą starać się go uratować.

Dla szczególnie zainteresowanych będzie możliwość konstruowania Gwiazdy Śmierci, oczywiście jeśli sterować będziemy Imperium. Zapowiada się, że jej zniszczenie, to będzie wyzwanie dla prawdziwych twardzieli, gdyż rozpocząć je możemy mając większą liczbę statków niż obrońcy. Zarówno Gwiazda Śmierci, jak i inne planety, mogą bronić się używając pól ochronnych. Działania zbrojne toczą się w czasie rzeczywistym, więc będziemy świadkiem naprawdę dynamicznej rozgrywki. Może to nieco przypominać popularne gry strategiczne „Warcraft 2" i „Command & Conquer", a jak twierdzą sami autorzy, grywalność będzie większa niż w „Master Of Orion". No cóż, wystarczy poczekać i mieć nadzieję, że tak rzeczywiście będzie.

Eldgar



wydawca .... *Lucas Arts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Marzec*

WSZYSCY MÓWIĄ O NISKICH CENACH, A MY PO PROSTU JE MAMY!



http://www.pearl.pl



GWIAZDY SHAREWARE - GRY /CPLP004/, GRAFIKA /[illegible]/, DŹWIĘK /CPLP002/, NARZĘDZIA /CPLP006/.

Obsługa w języku polskim dla DOS i Windows. Zbiory najlepszych gier, programów do pracy w grafice, gotowych dźwięków /mid,wav/, najlepszych narzędzi, pomogą Tobie rozwiązać każdy problem. Bonusy, katalogi, gry demo .... zawsze do pełna /650MB/.

1 szt. 19,95 zł

kpl. 4 sztuk 69,95 zł /CPLZ02/



ZESTAW ŚWIĄTECZNY - /CPDZ013/

Zestaw 10-ciu płyt z tysiącami gier i tysiącami programów + jedna płyta gratis.

1 kpl. 79,95 zł

POLSKIE CZCIONKI -/CPLP015/

Rewelacyjny zbiór 50-ciu ozdobnych polskich fontów nigdzie dotąd niepublikowanych + 2000 innych krojów oraz programy do ich obróbki /katalog/.

Pełna wersja z licencją

29,95 zł



MYSZKOWANIE PO EKRANIE -/CPLP016/

Hej dzieciaki! Mamy coś naprawdę ekstra i tylko dla Was. Ten CD-ROM to Wasza tajemnica, Wasze myszkowanie po ekranie.

21,95 zł

PROGRAMY GRAFICZNE i przeglądarki -/CPLP021/

Płyta zawiera największy zbiór różnorodnych programów graficznych dla Window 95, zarówno dla profesjonalistów jak i amatorów.

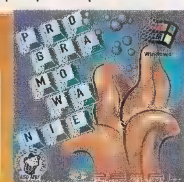
21,95 zł



[illegible] PULPITU -/CPLP020/

Tematy pulpitów to całkowicie nowa, wspaniała możliwość tworzenia na ekranie komputera własnych indywidualnych klimatów. Zbiór ponad 200-tu różnych tematów. (dla Windows 95).

21,95 zł



PROGRAMOWANIE -/CPLP007/

Płyta przeznaczona dla szerokiej rzeszy programistów, zarówno początkujących jak i zaawansowanych. Na płycie znajdziesz programy źródłowe w różnych językach programowania. (dla Windows 95).

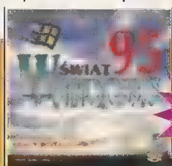
21,95 zł



SUPER GRY - Windows -/CPLP014/

Olbrzymi zbiór najlepszych gier dla Windows.

21,95 zł



ŚWIAT WINDOWS 95 /CPLP012/

Płyta, która z pewnością zadowoli wszystkich zwolenników nowego systemu Windows 95. Znajdziesz tu: gry, dźwięk, sterowniki, programowanie, grafika, komunikacja, edytory, narzędzia i użytki.

[illegible] BONUS - ABC GRAPHICS SUITE

22,95 zł



Hełm VFX1 cyber-system. Wirtualna rzeczywistość już dla każdego -/PE-901/

3498 zł

Każdy, kto skorzysta z oferty firmy PEARL i złoży zamówienie, otrzyma 10% rabatu na wszystkie zakupione płyty w całym 1997 roku.



SUPER GRY - DOS -/CPLP013/

Setki najnowszych gier dla każdego. Największy zbiór wydany dotąd w Polsce.

21,95 zł



ŚWIAT EROTYKI - 1/CPLP017/ - 2 /CPLP018/ - 3 /CPLP019/

Bardzo interesujące i pobudzające zmysły płyty o tematyce erotycznej. Zdjęcia pięknych kobiet, gry erotyczne (pełne wersje), animacje i filmy przeniosą Cię w czarujący [illegible] erotyki.

1 szt. 23,95 zł

kpl. 3 sztuk 59,95 zł /CPLZ03/

Duże upusty dla hurtowni i sklepów.

PEARL
ul. Rynek 18,
66-016 Czerwieńsk,
tel./fax
(0-68) 27-80-44
e-mail:
info@pearl.pl

ZAMAWIAM

Tytuł CD-ROMU lub nr katalogowy	ilość
ACDSee v. 1.0 95 / 3,50zł	

* ACDSee - najszybsza i najlepsza przeglądarka graficzna dla Windows /w razie niezamawiania skreślić/.

imię i nazwisko ____________________

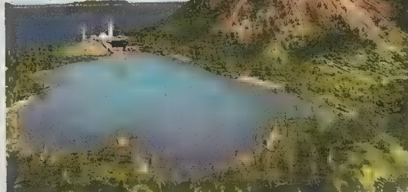
ulica i nr ____________________

kod i miasto ____________________ tel. ____________

Atlantis

Osoby, [redacted] były [redacted] tegorocznej [redacted] i odwiedziły stois-[redacted] IPS-u, być [redacted] zwróciły [redacted] [redacted] stojący [redacted] w [redacted] komputer z uruchomionym [redacted] „Wersalu 1685", najnowszej produkcji Cryo.

Gierka ta zwracała na siebie uwagę przede wszystkim niezwykle szczegółową i dopracowaną grafiką, pozwalającą na dostrzeżenie najmniejszych nawet detali otoczenia: rysunku słoi na drewnie, wzoru na tapecie, malunków na suficie, rzeźbień mebli, fałd układających się na materiałach. Zostało to osiągnięte dzięki OMNI-3D, engine grafiki 3D stworzonemu przez Cryo. Następna z gier wydawanych przez Cryo – „Tales of Atlantis", ma także wykorzystywać OMNI–3D. Oznacza to, iż również i ta gierka będzie prawdziwą ucztą dla oczu. Muszę tu dodać, że wbrew pozorom, grafika obu gier nie jest pod żadnym względem statyczna, nie składa się tylko ze zbioru renderowanych plansz. Wprost przeciwnie! Gracz ma dużą swobodę poruszania się, [redacted] w każdej dostępnej lokacji może się obrócić o pełne 360 stopni i spojrzeć w zupełnie dowolnym kierunku: pionowo w górę czy w dół, to zależy już tylko od niego (coś w stylu „Zork Nemesis"). Akcja „Tales of Atlantis" rozgrywa się w zamierzchłej przeszłości, gdy większość ludzkości pogrążona była wciąż w barbarzyństwie, ale za to na wyspie Atlantyda istniała potężna i bardzo rozwinięta cywilizacja. W czasach, o których opowiada fabuła gry, wyspą rządziła mądra i szlachetna królowa Rhea i, jak to zwykle bywa, w królestwie pod jej rządami panował dobrobyt, a ludzie byli zadowoleni i opływali we wszelkie dostatki. Pewnego dnia Seth, nasz młody bohater gry, otrzymał elitarną nominację na stanowisko jednego z Towarzyszy Królewskich. Wkrótce jednak po przybyciu swoim, napędzanym energią kryształu, pojazdem latającym do stolicy, dowiaduje się, że stało się coś nieprawdopodobnego — Rhea zniknęła! Natychmiast podjęte śledztwo przeprowadzi Setha przez pięć różnych krain, każe mu powstrzymać Creona, królewskiego małżonka, przed zniszczeniem świata i ostatecznie postawi go w obliczu osnutego tajemnicą, zaginionego sekretu pochodzenia rodzaju ludzkiego.







Na swej drodze do rozwiązania zagadki, Seth spotka się z ponad 50 postaciami. Ważne więc było, aby nienaturalnie wyglądające i wykonujące sztuczne ruchy postacie nie psuły ogólnego „filmowego" wrażenia, jakie chce osiągnąć Cryo. By temu przeciwdziałać, zastosowano specjalną technikę, synchronizującą poruszenia warg i wypowiadane słowa tak, że nie ma się wrażenia oglądania kiepsko zrobionego dubbingu. Ponadto, do animacji użyto motion capture, techniki polegającej na filmowaniu żywego człowieka i dokładnym przekładaniu jego ruchów na komputerowy model postaci, dzięki czemu bohaterowie gry poruszają się „jak prawdziwi". ***Patrycja***

wydawca .... *Cryo*
platforma .... *PC CD, PSX, Saturn*
premiera .... *Luty*

Bushido Blade

Hej miłośnicy naparzanek, żądni krwi maniacy! Szykuje się [redacted] naprawdę [redacted] Firma Square-Soft, [redacted] wypuściła już świet-[redacted] „Tobala", odtajniła [redacted] [redacted] grą, [redacted] [redacted] zrewolucjo-[redacted] świat [redacted]

Akcja przenosi nas do feudalnej Japonii, gdzie do granic absurdu wyniesiono honor, a śmierć jest niczym, gdy przyjdzie stanąć w jego obronie. W grze występuje 6 postaci – wojowników (w tym dwie kobiety) odzianych w stroje z epoki. Postacie są perfekcyjnie animowane, [redacted] walczą mieczami zgodnie z wszelkimi arkanami sztuki wojennej.



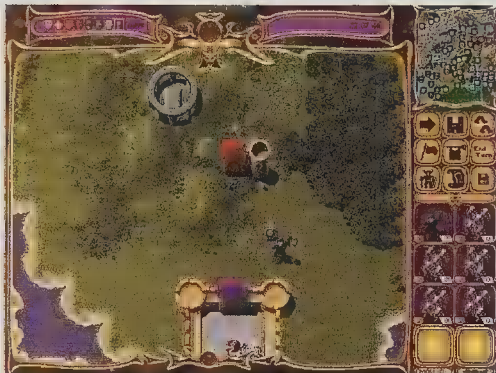
Gra prezentuje się oszałamiająco, animacja szokuje (już „Tobal No. 1" przebił w tym względzie nawet „Tekkena 2"), [redacted] realizm wręcz poraża. Krew się leje strumieniami, możesz dosłownie posiekać przeciwnika na kawałki. Ręce i nogi fruwają w powietrzu, a jeden pewny cios może skrócić przeciwnika o głowę, co jest równoznaczne z końcem walki. Gra nawiązuje do znanej serii „Samurai Shodown" (na PSX dostępna tylko trzecia część) zapoczątkowanej na Neo Geo. Walki, jak już wspomniałem bardzo realistyczne, mają charakter bardzo techniczy. Autorzy uniknęli obdarzenia postaci wymyślnymi ciosami specjalnymi, ale za to możesz walczyć w wodzie, a sterowana przez Ciebie postać może umiejętnie unikać walki, chować się za budynki, zastawiać pułapki. Szykuje się niezła jatka, ale trzeba się uzbroić w cierpliwość i trochę poczekać, gdyż europejska premiera gry „Bushido Blade" na PSX-a zapowiadana jest dopiero na wakacje. Wcześniej będą się mogli nią nacieszyć skośnooki i yankesi, [redacted] dopiero z dużym poślizgiem dotrze na stary kontynent. ***Zdanek***





wydawca .... *Virgin*
platforma .... *PSX*
premiera .... *Wiosna*

Warlords 3



Jedna z najciekawszych gier strategicznych, rozgrywających się [redacted] świecie fantasy, powraca [redacted] wej formie i znów powinna stać się przebojem.

Wszyscy dobrze pamiętamy „Warlords" i „Warlords 2", a także „Warlords 2 De Luxe". Były to naprawdę świetne gry, które wprowadziły do gatunku strategicznego wiele nowych, rewelacyjnych pomysłów. Już niedługo będziemy mogli kontynuować zmagania z komputerem lub kumplem, gdyż wielkimi krokami zbliża się „Warlords 3". Firma Strategic Studies Group z Australii, która jest twórcą gry, podpisała umowę z bardziej znaną na rynku Broderbund na wydanie ich najnowszego produktu. Możemy być zatem pewni, że „Warlords 3" będzie należycie przygotowany i rozreklamowany, tak aby jego pojawienie się nie umknęło niczyjej uwadze. Przypominam, że fabuła gry przenosi nas w niesamowity świat baśni, gdzie naszym zadaniem jest absolutna dominacja nad wszystkimi terenami i przetrwanie. „Warlords 3" ma się stać ekscytującą kontynuacją linii znakomitych strategii, jakie powstawały w dalekiej Australii. Ken Goldstein, jeden z głównodowodzących firmą Broderbund, jest zadowolony z pracy ze Strategic Studies Group i obiecuje, iż z jego strony poczynione zostaną wszelkie kroki, aby „Warlords 3" odniósł tak samo wielki sukces jak jego poprzednicy. A może nawet większy?



Co nowego oferuje „W3". Przede wszystkim o wiele większą liczbę scenariuszy, trudniejszych i bardziej wymagających, możliwość gry przez Internet czy inne złącza. Rozgrywkę zaczynamy typowo. Posiadając jedno miasto, musimy je rozbudować, stworzyć silna armię, [redacted] następnie odkrywać i podbijać nowe tereny. Każda z walczących stron posiada inne jednostki, budowle oraz zupełnie różne możliwości. Jedną [redacted] charakterystycznych postaci są herosi, którzy wyposażeni zostali w nowe, magiczne przedmioty i czary. Zmianie uległa strona graficzna. I choć obraz wyświetlany jest w podwyższonej rozdzielczości, całkowity widok nie powala na kolana. Może dlatego, że jest to nowość i trudno się przyzwyczaić?

Tradycją serii „Warlords" jest to, że komputerowa inteligencja tego programu uważana jest za jedną z najlepszych, jakie spotyka się w grach strategicznych. Sądząc po tym, co przygotowali autorzy, tak samo będzie i tym razem, jednak poprzeczka została wyraźnie podniesiona, gdyż oprócz standardowych opcji, mamy możliwość innych działań, jak np. prowadzenie dyplomacji. Do czasu premiery jeszcze trochę może się zmienić, natomiast jedno jest już pewne – to że „Warlords 3" będzie działał tylko pod Windows 95. ***Eldgar***

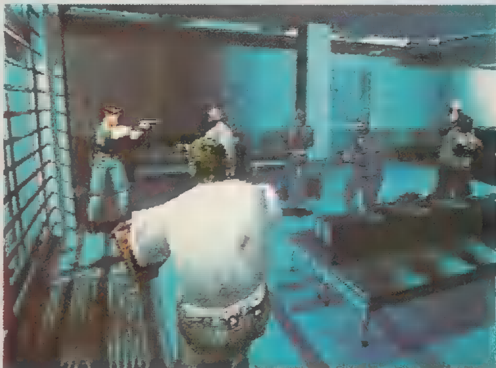
wydawca .... *SSG*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Lato*

Resident Evil 2



Ponad milion sprzedanych [redacted] zemplarzy gry „Resident Evil" świadczy [redacted] dużej klasie progra[redacted] mojemu [redacted] zdziwieniu Capcom [redacted] targach Expo [redacted] przedstawił pierwsze [redacted] „Resident Evil 2".

Chyba każdy, kto pogrywał w „Zamieszkałe zło" (ot, takie luźne tłumaczenie tytułu), pamięta, jakie wrażenie zrobiła na nim ta gra. Podczas zabawy, gdy zapadał zmierzch, nieraz pauzowałem program i spoconymi ze strachu dłońmi zapalałem światło. Złowieszcze odgłosy domu, w którym toczyła się akcja i zewsząd atakujący zombie, były przedmiotem moich koszmarów nocnych. Autorzy gry nie pozostawili nam wiele czasu na odpoczynek, bo już w marcu zło powróci ze zdwojoną siłą. Pewnie zapytacie co nowego w drugiej części. Cóż, akcja została przeniesiona ze starego domu do nie mniej przerażającego, opustoszałego posterunku policji. Mamy do wyboru dwie postacie, których losami możemy pokierować: Leona (nie, nie tego, nie ma się co łudzić...) miejskiego gliniarza oraz pewną studentkę imieniem Elza. W stosunku do części pierwszej zwiększono liczbę lokacji oraz wachlarz wrogów. Myślałem, że krwawa i odrażająca jest jedynka, ale nawet nie wiecie jak bardzo się pomyliłem. W dwójce jak strzelać, to już w samo zgniłe serce zombiaka, ponieważ gdy trafimy go np. w głowę, to ona, owszem, odpadnie, ale ocalały korpus nadal będzie ze stoickim spokojem brnął w naszą stronę. Poza tym autorzy obdarzyli każdego potwora odmienną charakterystyką i osobowością. Pamiętamy, że w „Resident Evil" każdy truposzczak chodził tym samym tempem oraz zachowywał się identycznie. O zgrozo, teraz to już w ogóle nie będziemy wiedzieli czego się spodziewać po wrogu (oczywiście oprócz tego, że chce nas ukatrupić). Grafika została ulepszona, postaci będą wyraźniejsze, a animacja bardziej płynna niż w pierwszej części. Wszystkie odgłosy i efekty specjalne w grze są trójwymiarowe, ale u schyłku XX wieku nie ma się czym zachwycać. Teraz pozostaje nam czekać na europejską premierę gry i mieć nadzieję, że nastąpi bez żadnych opóźnień. [redacted]



wydawca .... *Virgin*
[redacted] .... *PSX*
premiera .... *Marzec*

War Gods

Tzw. mordobicia są jednymi z najpopularniejszych gier ukazujących się [redacted] wszelakie platformy. [redacted] jednoznacznie stwierdzić, czym to jest spowodowane. Nie mniej producenci tego typu gier są [redacted] pewno usatysfakcjonowani, że ich produkty tak [redacted] się sprzedają, dlatego nie ustają w tworzeniu [redacted] to nowszych nawalanek. [redacted] najświeższe doniesienia o nowej grze tego typu.

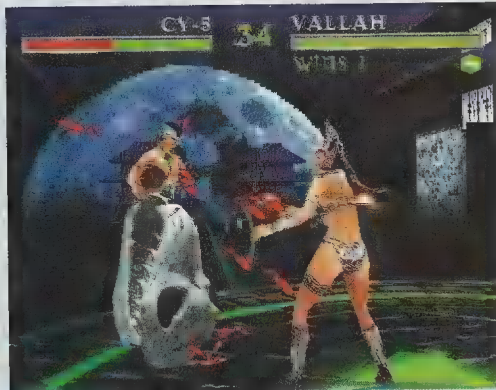
Fabuła gry jest dość zawikłana. Całość toczy się wokół tajemniczego kruszcu, minerału wielce poszukiwanego w całej galaktyce. Ma on magiczne własności, gdyż każdy, kto go posiedzie, staje się od razu mocarnym wojownikiem. Niestety „użycie" kruszcu wiąże się z poważnym ryzykiem, czego najlepszym przykładem jest śmierć kilku śmiałków. W takiej oto sympatycznej atmosferze stajemy w konkury z kilkoma innymi zawodnikami. Możemy wybrać sobie jednego z kilku fighterów o dźwięcznych imionach: Warhead, Anubis, CY-5, Maximus, Ahau Kin, Voodoo, Tak Vallah czy Pagan. Każdy z nich odznacza się innymi cechami, takimi jak: różnorodność ciosów, siła, charyzma. W budowie zawodników zastosowano specjalny system cyfrowy, który eliminuje wrażenie „kanciastości" postaci.

Gra jest w pełni trójwymiarowa i pomysłem nawiązuje poniekąd do słynnego „Virtua Fightera". Grafika, jak zapowiadają twórcy, będzie dopracowywana aż do samego końca, tak aby nadać jej jakość i wyrazistość zdjęć fotograficznych. Nieco buńczuczne te przechwałki, ale zobaczymy, jak to wyjdzie w rzeczywistości.

Wszystkie postaci wyposażone są w całą gamę ciosów i kopnięć specjalnych. Nie zapomniano też o fatalities oraz combosach, oczywiście odmiennych dla każdego z zawodników. Ścieżka dźwiękowa jest także powodem do dumy gości z GT. Nagrana cyfrowo, przy wykorzystaniu systemu DCS2, muzyka powinna być czynnikiem nieodłącznym i budującym odpowiedni nastrój. Dla kompletnych maniaków zapowiadane jest dodanie tajnych kodów, które sprawią, że rozgrywka będzie jeszcze bardziej dramatyczna i niesamowita. „War Gods" ma pojawić się już niedługo i być może stanie się sporym wydarzeniem, także dla Ciebie, pod warunkiem, że jesteś posiadaczem mocnego Pentium. ***Eldgar***



wydawca .... *GT*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Luty*



Unreal

Gry doomopodobne [redacted] lat cieszą się nie słabnącą popularnością. [redacted] ich wykonania systematycznie wzrasta, wprowadzając gracza w zupełnie nowy, niezwykle realistyczny świat. Dziś najsłynniejszym „doomem" jest „Quake", jednak w najbliższym czasie nastąpi jego detronizacja i miejsce [redacted] topie zajmie „Unreal".

Czym w zasadzie jest „Unreal"? To pytanie zadaje bardzo wielu ludzi. Gra ta nie jest typowym przedstwicielem „doomowatych". Przenosi gracza w komputerową rzeczywistość, w trójwymiarowy świat, gdzie możemy poczuć stęchliznę wydobywająca się z katakumb czy też gorący oddech odrażających kreatur. Sterując głównym bohaterem możemy przeżyć niesamowite momenty spadania, pływania i latania. W zasadzie gra przygotowywana jest pod Windows 95 oraz NT i uruchamiając ją w tych systemach operacyjnych będziemy mieli wiele korzyści. „Unreal" obsługiwany jest przez system DirectX, co pozwoli nam na bezproblemową zabawę. Wszystkie pomieszczenia wykonane zostały z ogromną dbałością o szczegóły, duży nacisk położono na refleksy świetlne i cieniowanie. Postacie zbudowane zostały z kilkudziesięciu wieloboków, co sprawia, że zarówno w akcji, jak i będąc biernymi, wyglądają naprawdę rewelacyjnie. Sporą ciekawostką jest to, że „Unreal" został specjalnie przygotowany, aby korzystać z najnowszego procesora Intela – MMX. Na uwagę zasługuje nie tylko strona wizualna. Dźwięki i muzyka, jaką przyjdzie nam słyszeć, także pozostawiają niezatarte wrażenie. Odgłosy wiatru, falującej wody, kroków nieprzyjaciół, z umieszczoną w tle specjalnie skomponowana muzyką, sprawią, że eksploracja świata „Unreal" będzie jeszcze pełniejsza i ciekawsza. Arcyciekawą informacją jest to, iż nad całością projektu czuwa człowiek o swojsko brzmiącym nazwisku – Cliff Bleszyński. Jak sam powiada, praca nad tą pozycją była dość trudna, jednak całemu zespołowi przyniosła wiele satysfakcji. Cliff, będąc członkiem firmy Epic, czuje się szczęśliwy, że to właśnie im udało się stworzenie takiego produktu. Gra nazywa się „Unreal" (nierealna, niesamowita) i rzeczywiście taką chyba będzie. **Eldgar**

wydawca .... Epic
platforma .... PC CD
premiera .... Marzec

KKND

Wszystko wskazuje [redacted] to, że zbliża się [redacted] słynnego „Red Alerta".

Skrót „KKND" znaczy dosłownie Kill, Krush 'N' Destroy (Zabijaj, Rozwalaj i Niszcz) – trochę ostro, ale najlepiej oddaje atmosferę gry. Przed nami 30 misji o zróżnicowanym stopniu trudności i całkiem odmiennych założeniach, w których oprócz wspominanej destrukcji, mamy możliwość kreowanie nowych budynków i jednostek wojskowych. Akcja gry odbywa się w apokaliptycznym świecie bez przyszłości, gdzie władza i potęga liczą się najbardziej. Nie ma tam miejsca dla słabych.

Grafika w podwyższonej rozdzielczości sprawia dobre wrażenie, wszystko widać jak na dłoni, więc nie powinno być problemów ze sterowaniem. Opcje gry z drugim graczem oraz multiplayer przez modem i internet zostały opracowane ze sporą dbałością i oferują nam specjalne, dodatkowe scenariusze. Rozgrywka będzie się odbywała w czasie rzeczywistym, co podobnie jak w „C&C" zapewnić ma znakomitą grywalność i ciągłość wydzielania adrenaliny. Dodatkowym elementem utrudnienia ma być fakt, iż z każdą nową misją będziemy otrzymywali dodatkowe odziały i pojazdy. Uchroni to przed znużeniem jak w grach, gdzie posiadając cały arsenał, musimy tylko podbijać i niszczyć. Jak „KKND" wypadnie w porównaniach z „C&C", zobaczymy już niebawem, jednak sądząc po tym, że pieczę nad projektem objęła Electronic Arts, sprawa stworzenia naprawdę dobrej gry strategicznej potraktowana została bardzo poważnie. Na koniec jeszcze ciekawostka: „KKND" powstaje, podobnie jak „Warlords 3", w gorącej Australii. Jak by na to nie patrzeć, szykuje się najazd kangurów. **Eldgar**

wydawca .... Electronic Arts
platforma .... PC CD
premiera .... Luty

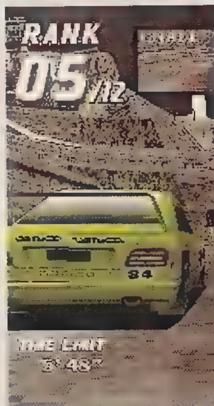
Rage Racer





„Ridge [redacted] starzeje się nieuchronnie, [redacted] gracze zaczynają powoli wypatrywać [redacted] wyścigu. [redacted] szczęście Na[redacted] zafunduje [redacted] już [redacted] godzin szaleńczej zabawy [redacted] kierownicą [redacted]

W najbliższym czasie ma ukazać się „Rage Racer" produkt, który zepchnie w cień (głęboki cień) pozostałe gry tego typu. Producenci pokusili się o napisanie nowego engine'u obsługującego całe środowisko 3D („Ridge Racer" był „tylko" konwersją z automatów wrzutowych). Zaowocuje to grafiką o 20% szybszą w stosunku do Revolution. Akcja wyścigu została przeniesiona z wyspy do miasta. Warto nadmienić, że wszystkie obiekty są trójwymiarowe, włącznie z panienką, która dekoncentruje nas na starcie. Cała oprawa wizualna jest co najmniej oszałamiająca: podwyższona rozdzielczość, wygładzone tekstury oraz maksymalna płynność animacji. Jednak same reguły gry niewiele się zmieniają, większość [redacted] nich jest podobna do obowiązujących w poprzednich wyścigach [redacted] stajni Namco. Nadal masz do pokonania jedenastu przeciwników, a do przejechania masz trzy okrążenia. Grę rozpoczyna znakomicie wyrenderowane intro – to czego było brak „Ridge Racerowi". W menu będzie można wybrać opcję połączenia się kabelkiem z drugą konsolą i przycięcia w „racera" we dwóch. Można również zagrać w trybie Arcade i Grand Prix, ścigając się na czterech trasach. W menu „Options" można ustawić po prostu wszystko [redacted] wybranym samochodzie np. kolor, logo itp. Możemy wybierać spośród dziesięciu maszyn, różniących się między sobą prędkościa maksymalną, sterownością, przyczepnością i przyspieszeniem. Same trasy są zrobione z dużo większym polotem. Są przede wszystkim dłuższe, [redacted] podjazdy na górki przy prędkości 250 km/h mogą przyprawić o zawrót głowy. „Rage Racer" zapowiada się na olbrzymi hit i nie ma co ukrywać, że producenci wraz z jego pomocą mają zamiar zmonopolizować gatunek wyścigów. Wersja NTSC programu będzie dostępna lada dzień w Japonii, tylko pozazdrościć skośnookim. Znając prężność firm, wersja PAL dotrze do nas za dwa, trzy miesiące, chociaż kto to może wiedzieć (przypomnijcie sobie „Tekkena 2" rok opóźnienia wersji PAL).







Nam pozostaje lukać [redacted] screeny obok i cierpliwie czekać. Jestem pewien, że tym razem Namco zadba o Europę... ***Kuba***

[redacted] .... Sony
[redacted] .... PSX
premiera .... Czerwiec

Sega Rally

Posiadacze [redacted] dogłębnie poznali już wszystkie [redacted] znakomitych wyścigów „Sega [redacted]ly". Pecetowcy [redacted] się [redacted]dzą, dlaczego [redacted] jest [redacted] z najpopularniejszych [redacted] konsolę.

Sega jest największym producentem gier na tzw. coin-opy – znane u nas jako automaty. Takie pozycje jak „Daytona", „Out Run", czy „Virtua Fighter" należą już do sztandarowych produktów japońskiej firmy, a „Sega Rally" także stała się klasykiem. Tym, co pozwoliło jej odnieść tak znakomity sukces, jest niewiarygodny realizm i znakomite odwzorowanie zachowania się samochodów na drodze. W garażu czekają na nas najwspanialsze rajdowe wozy – Lancia Delta czy Toyota Celica i inne. Możemy wybrać sobie jedną z trzech [redacted] tras, prowadzących przez pustynię, góry i las. Widoki są bardzo malownicze, jednak nie mamy zbyt dużo czasu, aby rozglądać się po okolicy. Wyścig wymaga od nas koncentracji i skupienia, [redacted] dodajmy, że rywalizujemy z naprawdę niezłymi kierowcami. Oczywiście możemy nieco „podrasować" nasz wóz, aby miał lepszą przyczepność i sterowność, jednak umiejętności liczą się najbardziej. Bardzo fajną sprawą jest to, iż samochód nie trzyma się kurczowo drogi. Owszem mamy zdolność pełnego nim manewrowania, jednak chodzi o to, że przy znacznych szybkościach, auto na wzniesieniach wykonuje dalekie i dynamiczne skoki. Na szczególną uwagę zasługuje gra we dwóch. Ekran podzielony jest wtedy poziomo na pół i możemy przeżyć naprawdę szalone chwile. Mówiąc o realizmie i wspaniałym wykonaniu, nie można nie zauważyć wymagań sprzętowych jakie stawia przed nami „Sega Rally". Pentium 100 to minimum, a i 16 MB Ram nie będzie zbyt wiele. Fajnie by było, jakbyśmy mieli kartę z akceleratorem 3D, bo ujrzelibyśmy znacznie większe możliwości gry. Nie przesadzając, wtedy wygląda ona prawie jak ta wersja z automatu. Producenci przewidzieli jeszcze możliwość dołączenia zestawu kierownicy i pedałów GP500, więc nie trzeba mówić, jak wpłynie to na radość grania. ***Elgdar***







wydawca .... Sega
platforma .... PC CD
premiera .... Marzec

Fragile Allegia

[redacted] połowie [redacted] pojawiła się [redacted] Amigę gra, która wtedy stanowiła wiel[redacted] sensację – „K 240" firmy Gremlin. [redacted] jedną, zasadniczą wadę – wyjątkowo marną grafikę.

Nadszedł rok 1996 i pod sam jego koniec firma Gremlin wypuściła nową, rewelacyjną kosmiczną grę strategiczną na PC – „Fragile Allegiance". Gra z miejsca zachwyciła wszystkich recenzentów swą wspaniałą grafiką oraz niespotykaną dotychczas głębią rozgrywki strategicznej. Jeśli jednak przyjrzeć się jej bliżej, to od razu widać, że to po prostu stara, dobra „K 240", tyle że w całkiem nowej (i rzeczywiście imponującej) oprawie graficznej. Historyjka wprowadzająca jest nieco odmienna, ale tak naprawdę, to sama rozgrywka nie uległa większym zmianom od czasów „K 240". A szkoda!

Zdaję sobie sprawę, że pewnie większość Czytelników GK nie miała okazji zetknąć się z „K 240", więc w skrócie przedstawię zasady gry.

Naszym zadaniem jest zagospodarowanie i eksploracja pola asteroid oraz sprzedaż wydobytych surowców. To element ekonomiczny gry. Oprócz tego możemy budować bojowe statki kosmiczne i walczyć z konkurentami – to element strategiczny. Związek między tymi dwoma elementami wydaje się oczywisty – im więcej surowców sprzedamy, tym więcej będziemy mieli pieniędzy na zakup nowych technologii, rozbudowę kolonii i budowę armii. Z kolei silna armia pomoże nam podbijać nowe tereny i bronić własnych kolonii. Teoretycznie wszystko wygląda logicznie, ale praktyka jest odmienna!

Naszym celem nie jest bowiem (wbrew tradycji wszelkich gier strategicznych) pokonanie przeciwników lub przynajmniej wydarcie im jak największego terytorium. Tego faktu zdaje się właśnie nie rozumieć większość recenzentów tej gry. Nasi konkurenci, choć reprezentują inne rasy kosmiczne, nie są bowiem z założenia naszymi wrogami i ich pobicie nie znajduje odzwierciedlenia w punktacji końcowej. Naszym głównym celem jest sprzedaż jak największej ilości surowców kompanii TetraCorp, która udzieliła nam koncesji wydobywczej. Celem głównym i praktycznie rzecz biorąc – jedynym!



A wszyscy napotkani rywale bardzo chętnie podpisują z nami pakty o nieagresji, których zawarcie nic nas nie kosztuje i których w dodatku ściśle przestrzegają (pod warunkiem, że my również tych paktów nie złamiemy). Wszyscy rywale poza jedną rasą – Mauna. Ta cywilizacja jest w ogóle niekontaktowa i nastawiona bardzo agresywnie. I prawdę powiedziawszy, istnienie Mauna jest jedynym powodem, dla którego musimy jednak wydawać ciężką forsę na zbrojenia. Serdecznie jednak odradzam prowadzenie wojen z pozostałymi cywilizacjami, to przynosi wyłącznie straty, bo nawet zdobycie zajętej przez nich asteroidy niewiele daje, gdyż jest ona już mocno zubożona w surowce!

TetraCorp jest przy tym szalenie zazdrosna – rezerwuje sobie wyłączność na zakup wydobytych przez nas surowców, teoretycznie grożąc nawet eliminacją z gry, jeśli nas przyłapie na sprzedaży choćby odrobiny rudy komu innemu. Piszę „teoretycznie", gdyż jakoś nigdy nie zostałem złapany na pokątnej sprzedaży, choć czasami robiłem to wręcz pod nosem transportowca federalnego. Inna rzecz, że sprzedaż rudy przypadkowym handlarzom nie bardzo się opłaca, gdyż płacą oni niewiele większą cenę niż TetraCorp, [redacted] nie wzrasta przy tym nasz dorobek punktowy.



[redacted] już jesteśmy [redacted] punktacji, to [redacted] wypomnieć [redacted] podstawowy grzech – [redacted] rozgrywki [redacted] żadnej możliwości [redacted]dzenia, jak [redacted] TetraCorp. [redacted] się [redacted] tym przekonać, musimy zakończyć rozgrywkę! [redacted] więcej, uzyskany [redacted] wynik [redacted] jest [redacted] sposób [redacted]pisywany, pozbawieni więc jesteśmy możliwości porównywania wyników.

Sposób oceny jest, moim zdaniem, największą wadą gry, choć nie jest ona pozbawiona dziesiątek innych, drobniejszych grzeszków.

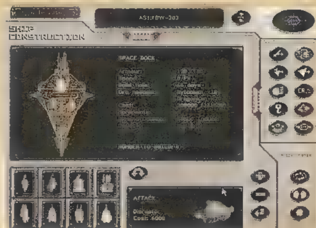
Wiele elementów gry jest zaplanowanych na wyrost, tak jakby jej twórcy w ogóle nie brali pod uwagę realnych możliwości powstających w trakcie rozgrywki. Głównym przykładem niech będzie tu możliwość budowy dodatkowych obiektów mieszkalnych. Spędziłem nad tą grą wiele, wiele godzin i z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że wręcz nie wolno budować dodatkowych mieszkań! „Fragile Allegiance" jest bowiem jedyną znaną mi grą strategiczną, w której problemem nie jest ciągły niedobór siły roboczej, tylko jej stały nadmiar. Ale mieszkania to tylko jeden z nadmiarowych elementów. Innym są agenci, których możemy wysyłać na asteroidy rywa-

[redacted] prezentuje niespotykaną gdzie indziej, komplikację natury strategicznej – [redacted] rozgrywka toczy się [redacted] stale zmieniających [redacted] położenie.

nce







li. To niby bardzo fajne, tyle że niewiele mogą nam oni zaoferować, natomiast bardzo słono liczą sobie za usługi. Wynajmowanie agentów jest więc najczęściej równoznaczne z wyrzucaniem pieniędzy w błoto! Podobnie sprawa wygląda z wędrownymi kupcami. Proponują nam oni szeroki asortyment towarów, które są do niczego niepotrzebne. Nawet ich wartość spekulacyjna jest wątpliwa, gdyż jeśli kupimy jakiś towar u kupca, to za chwilę pojawi się kupiec, który będzie gotów odkupić od nas ten towar za pół ceny lub sprzedać nam jego większą ilość za cenę niższą niż zapłaciliśmy poprzednikowi. Moim zdaniem jedynym towarem, który warto nabyć od kupców, są medykamenty.

Natomiast po założeniu kilku kolonii trzeba się koniecznie zdobyć na zatrudnienie jednego czy dwóch nadzorców kolonii, gdyż inaczej nie damy sobie rady z zarządzaniem. Ale uwaga! Ci nadzorcy, to wyjątkowe przygłupy, nie dające sobie rady z sensownym planowaniem kolejności inwestycji. Co więcej, zachowują się jak zmanierowane primadonny i łatwo popadają w stres, który może mieć dla nas katastrofalne skutki. Nawet 5% stres powoduje, że nadzorca zaczyna budować na asteroidzie kompletnie niepotrzebne inwestycje mogące doprowadzić nas do krachu finansowego. A nawet zdrowemu nadzorcy nie przyjdzie do głowy wybudowanie teleportera rudy czy poinformowanie nas, że asteroida została zaatakowana przez nieprzyjaciela!

Transport rudy jest w ogóle słabą stroną gry. Choć na pewnym etapie rozwoju możemy na asteroidach stawiać jej teleportery, to musimy je mozolnie obsługiwać ręcznie. Szkoda, że autorzy nie skorzystali w tej dziedzinie z doświadczeń konkurentów z Activision, którzy już w 1991 roku w grze kosmicznej „Deuteros" rozwiązali ten problem w sposób wręcz wzorcowy. Bardzo złożony i rozwinięty jest w grze system budowy broni, z dziesiątkami typów statków kosmicznych, rakiet, sputników czy środków obronnych. Tylko, że znowu nie bardzo mamy okazję go wykorzystać, z powodu niedoboru materiałów i finansów. Ale gdy w końcu go rozbudujemy, to możemy zacząć prowadzić bardzo widowiskowe walki (oczywiście, zgodnie z moją radą, tylko z Mauna). Kryje się tu również całkiem fajna możliwość połączenia przyjemnego z pożytecznym. Gdy już zgromadzimy odpowiednie środki na podjęcie walki z Mauna, warto zawrzeć sojusze obronne wymierzone przeciw Mauna ze wszystkimi pozostałymi cywilizacjami. Sojusze te charakteryzują się tym, że ten z aliantów, który nie zaatakuje wspólnego wroga odpowiednią siłą, płaci drugiemu dość wysoką nawiązkę. W sprzyjających okolicznościach może się nam udać uzyskać taką nawiązkę od 4–5 aliantów, a to już będzie znaczący zastrzyk finansowy, znacznie podnoszący nasz dorobek punktowy! Nie warto natomiast wdawać się w żadne dyskusje z ambasadorką TetraCorpu. Jedynym celem tej baby jest bowiem spławienie nas. To bardzo denerwujące, ale zarazem dosyć realistyczne. Wiele miejsca poświęciłem wypominaniu minusów gry, więc na zakończenie, dla równowagi, parę słów o jej zaletach. Przede wszystkim gra prezentuje wspaniałą oprawę graficzną i dźwiękową. Naprawdę warto obejrzeć zarówno intro, jak pertraktacje z obcymi ambasadorami czy sceny bitewne. Gra prezentuje również, niespotykaną gdzie indziej, komplikację natury strategicznej – cała rozgrywka toczy się na asteroidach stale zmieniających swe położenie. To powoduje, że obraz pola rozgrywki zmienia się dosłownie z minuty na minutę. Chyba właśnie ten element decyduje o tym, że choć nie oceniam tej gry zbyt wysoko, to jednak muszę stwierdzić, że naprawdę trudno się od niej oderwać.

Leszek Krowicki



Discworld 2: Mi

To już drugie spotkanie na komputerowych łamach z nieudanym magiem Rincewindem, Śmiercią, Bibliotekarzem i całą resztą mieszkańców Świata Dysku, o których powiedzieć, że są ekscentryczni, to jak nazwać tygrysa przerośniętym kiciusiem.



Tytułem wstępu dla niezorientowanych w temacie (mój Boże, czy są jeszcze tacy?): Świat Dysku został wymyślony i opisany przez Terry Pratchetta w humorystycznej serii książkowej o tym samym tytule. Jest on (świat nie Pratchett) okrągły i płaski – jak naleśnik. Spoczywa na barkach czterech gigantycznych słoni, które z kolei stoją na skorupie przemierzającego przestrzeń kosmiczną, jeszcze większego żółwia A'Tuina. Świat ten zamieszkiwany jest przez plejadę najdziwniejszych postaci, z których niewątpliwie najczęściej pojawiającą się jest Śmierć, osobnik, jak na swój zawód, odpowiednio ponury (co jednak nie przeszkodziło mu w nazwaniu swojego konia Pimpusiem).

Pierwsza część „Discworldu", polegająca na pozbyciu się z miasta smoka, oparta była z grubsza na fabule książki „Guards, Guards". W części drugiej, znawca twórczości Pratchetta bez trudu odnajdzie wątki zaczerpnięte z „Morta" (którą to zresztą pozycję firma CD Projekt dodaje do każdego egzemplarza gry, za co należą się jej duże brawa), jako że i tu, i tu Śmierć postanawia porzucić swe zwyczajowe zajęcie na rzecz znacznie przyjemniejszych rozrywek. W „Missing Pressumed...!?" Śmierć w wyniku pewnego wypadku ląduje na kontynencie XXXX, tamtejszym odpowiedniku naszej Australii, i bez reszty oddaje się piciu piwa na rozgrzanych słońcem plażach. Tymczasem jego nieobecność okazuje się być wcale nie taka wspaniała, jak by można tego oczekiwać. Ostatecznie, wyższy autorytet w osobie Arcymaga, do reszty zdegustowanego widokiem włóczących się wszędzie półżywych-półmartwych postaci, decyduje się na podjęcie zdecydowanych kroków w tej materii i wyznacza Rincewinda na osobę mającą rozwiązać zaistniały kryzys. W tym celu nasz ulubieniec będzie niejako zmuszony odnaleźć Śmierć, przekonać go jak bardzo wszyscy go kochają i potrzebują, i wreszcie, w akcie rozpaczy wobec zdecydowanej niechęci Śmierci do objęcia dawnej posady, samemu chwycić za kosę, co w przypadku Rincewinda jest równoznaczne podarowaniu zapałek dziecku, bawiącemu się w fabryce dynamitu.







Pod względem zagadek „Discworld II" przypomina swoją pierwszą część – mam tu na myśli, że są one równie dziwaczne i pokręcone, np. jak zdobyć miękki (rozpuszczający się) wosk na sporządzenie „kapiących" świec? – naturalnie przez posypanie kwiatów, z których pszczoły zbierają pyłek, ostrą przyprawą. ***Autorom gry trzeba jednak przyznać, że bardzo się starali uczynić grę przyjazną dla gracza, umieszczając w niej bardzo wiele podpowiedzi.*** Praktycznie w każdym przypadku wystarczy bardzo uważnie wysłuchać dialogów, zobaczyć co o danym problemie myśli Rincewind lub też przeczytać wiadomość ukazującą się podczas nieudanych prób rozwiązania problemu (nie wspominając już o krótkim namyśle), by znaleźć właściwy sposób jego rozwikłania, przy czym w większości jest on zadziwiająco logiczny (co, naturalnie, stwierdza się już PO jego rozwiązaniu). Trudność towarzysząca rozwiązywaniu kolejnych łamigłówek, moim zdaniem, przemawia jednak raczej na korzyść gierki, gdyż wreszcie jest to program stawiający graczowi pewne wyzwanie.

Zgodnie z aktualnie obowiązującym trendem, „Discworld II" ma

Miła dla oka grafika, dużo humoru i wciągająca fabuła czyli gra dla Ciebie, pod warunkiem że bez problemu potrafisz wymyślić, jak z pomocą pijanego koguta zdobyć wampirze kły.

ssing Presumed..!?





nowy, filmowy wygląd: wysoka rozdzielczość, ręcznie malowane tła, duże, starannie animowane postacie. Ogólnie rzecz biorąc, grafika jest całkiem przyjemna dla oka, choć bez wątpienia nie powala na kolana, tak jak to było w przypadku „Broken Sworda". Nie rozumiem tylko, dlaczego Rincewind został „obdarowany" twarzą znudzonego malkontenta. Ten jego wyraz twarzy, w połączeniu z prawie kompletnym brakiem mimiki, szczególnie głupio wygląda podczas dialogów, których jak na złość podczas gry jest całkiem sporo i w większości są one raczej dowcipne. Udany jest za to podkład dźwiękowy gry, z fragmentami muzyki symfonicznej oraz z użyczającymi swego głosu: byłym Monty Pythonem Erickiem Idle i Nigelem Planerem, Neilem w popularnym serialu BBC „Young Ones". Zwłaszcza przyjemnie zaskoczona byłam brzmieniem głosu Śmierci, jak mi się wydaje, dość wiernym z tym opisywanym w książkach, co z pewnością jest dużym osiągnięciem — w końcu niełatwo jest mówić TYLKO DUŻYMI LITERAMI i z ołowianym pogłosem. Podsumowując, jeśli tylko lubisz przygodówki wymagające odrobinę, hmmmm, niekonwencjonalnego sposobu myślenia i jesteś miłośnikiem twórczości Pratchetta oraz Twoja znajomość angielskiego jest na poziomie dobrym lub bardzo dobrym, to z pewnością będziesz się świetnie bawił. ***Patrycja***



[illegible]	Psygnosis
[illegible]	Perfect
[illegible]	Grudzień
[illegible]	155.00
[illegible]	CD Projekt
[illegible]	486DX4 SVGA
[illegible]	SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

89

Heroes of Might

Producenci gier komputerowych boją się eksperymentów, dlatego [redacted] sięgają [redacted] sprawdzone pomysły i prezentują je światu w ulepszonej formie. Tak też jest w przypadku kontynuacji przeboju sprzed [redacted] „Heroes of Might [redacted]gic", bajecznie kolorowej gierki spod [redacted] strategii i fantasy.

N[redacted] początek przypomnę ogólne założenia gry wspólne dla obu części. Otóż „Heroes of Might & Magic" można nazwać strategią z przewagą elementów zręcznościowych: większe znaczenie mają tu silne armie i właściwie rozegrane bitwy niż teoretyczne plany gospodarcze. Podstawowy cel, to jak najszybciej dopaść i wyeliminować przeciwników. Na początku gry do dyspozycji mamy najczęściej jednego bohatera, oraz mniej lub bardziej rozbudowany zamek-miasto. Oczywiście niekiedy możemy być bardziej majętni, ale to zależy już od scenariusza i parametrów rozgrywki. Nasz zamek reprezentuje jedno z królestw magicznej krainy: Elfów, Ludzi, Orków i Potworów. Jest 6 rodzajów zamków. Możemy tam stawiać budowle, „produkować" charakterystyczne dla niego jednostki nieosiągalne w mieście należącego do innego rodzaju oraz werbować bohaterów. Rozgrywka odbywa się w turach dziennych. Po upływie tygodnia ma miejsce „przyrost ludności" w naszych włościach i możemy zakupić nowych „żołnierzy", by przydzielić ich do oddziałów bohaterów czy obrony zamku. Jednorazowo na turę mamy możliwość wzniesienia jakiejś budowli. Większość z nich musi być poprzedzona kilkoma innymi inwestycjami budowlanymi, np. dopiero gdy będziemy mieć bagna i labirynt, będziemy mogli wybudować wieżę smoków. Jednym z najważniejszych gmachów jest wieża magii. Rozbudowując ją, poznajemy nowe czary, dzięki którym niejednokrotnie można zyskać przewagę w czasie bitwy. Nie należy też zapominać o różnych „dodatkach", takich jak np. studnia, święty wodospad czy tawerna. Dzięki nim mamy wiele korzyści, np. morale naszych wojsk się podnosi, zwiększa się dzienny przychód pieniędzy czy też szybciej zdobywamy wiedzę o czarach itp. Aby osiągnąć maksymalny rozwój gospodarczy i militarny naszych posiadłości, należy penetrować obszar mapy i odkrywać nowe tereny. W czasie takich wędrówek będziemy znajdować kopalnie (źródła surowców niezbędnych do rozbudowy miast i werbowania oddziałów), skarby oraz różne przydatne artefakty. Rozgramiając napotkane neutralne oddziały, nasi bohaterowie zyskują punkty doświadczenia, szkolą się w walce i różnych dziedzinach wiedzy oraz stają się właścicielami rzeczy i mieścin, do których dostęp był broniony (wioski, kopalnie, miasto smoków, teleportery itp). Wioski możemy rozbudowywać w zamki-miasta. Zahaczając o różne chatynki, obozowiska, ruiny, świątynie itp. możemy zdobyć punkty doświadczenia, znaleźć wiele przydatnych przedmiotów, zwerbować nowe jednostki czy chociaż pohandlować. W momencie spotkania się z przeciwnikiem na tym samym polu, zostajemy przeniesieni na oddzielny ekran, na którym, kierując postaciami wchodzącymi w skład oddziału, rozgrywamy bitwę w turach. Raz na turę możemy rzucić zaklęcie. Gdy walka idzie nie po naszej myśli, możemy się poddać (okup) lub uciec. W ten sposób tracimy armię, ale możemy znów zwerbować danego bohatera ze wszystkimi przedmiotami i umiejętnościami, które zdobył. Gdy poczujemy się dostatecznie silni, możemy zacząć „polować" na bohaterów reprezentujących inne barwy oraz zajmować ich zamki, przeważnie dobrze rozbudowane (nowe rodzaje jednostek bojowych). Najczęściej wygrywamy wtedy, kiedy całkowicie wybijemy siły przeciwników.



W stosunku do pierwszej części, grę poprawiono wizualnie. Nie mówię tu o wyglądzie mapy, gdyż ta od początku prezentowała się znakomicie. Udoskonalenie dotyczy budynków w obrębie miast. Robią wrażenie trójwymiarowych i wyglądają naturalniej niż w jedynce. Postaci ludzi i stworów są mniejsze, dokładniejsze i lepiej się poruszają. Poprawiono także udźwiękowienie. [illegible] zmia-[illegible] a co [illegible]. Szkoda że [illegible] jednorazo-[illegible] jak w przypadku [illegible]. Możemy też wznosić [illegible] oraz wybudować to-[illegible] przeciwnikowi zdoby-[illegible] naszej twierdzy. Pojawiła się także postać kapitana straży — jeżeli go „zakupimy", będzie pełnił w zamku rolę bohatera podczas jego nieobecności. W praktyce oznacza to, że możemy rzucać czary w momencie wrogiej napaści. Trzecia innowacja dotyczy ogólnie wiedzy oraz magii. Wieża magii ma 5 leveli (były 4). W każdym mieście wieża ma trochę inny asortyment czarów. W czasie pobytu bohatera w danym mieście nowe czary są automatycznie i na stałe umieszczane w Księdze Zaklęć, którą posiada. W pierwszej części gry dany czar znikał z Księgi po użyciu i trzeba było go uzupełnić, udając się do określonego miasta, z którego pochodził. Tyle mieliśmy możliwości rzucania danego zaklęcia, ile razy odwiedziliśmy zamek. Takie zasady były bardzo uciążliwe i czasochłonne, szczególnie kiedy między naszymi włościami były duże odległości. W dwójce zlikwidowano tę niedogodność, ale za to wprowa-

Dotychczasowi fani „Heroes of Might & Magic" nie będą rozczarowani, może nawet pojawią się nowi, ale źle by to wyszło grze „na zdrowie", gdyby się stała serialem w odcinkach.

& Magic 2



dzono inne ograniczenia. Posłużenie się danym czarem kosztuje określoną ilość punktów mana. Im bardziej doświadczony bohater, tym ma ich więcej (np. 100). Manę można uzupełnić pijąc ze studni i źródełek lub odwiedzając zamek. Wprowadzono nowe czary, np. trzęsienie ziemi, lustro czy przywołanie żywiołów. Dobrym pomysłem jest wprowadzenie zaklęć masowych (np. przyspieszenie czy błogosławieństwo) działających od razu na wszystkie jednostki. Zachowano charakterystyki bohaterów, na które składają się punkty ataku, obrony, magii, wiedzy i doświadczenia. Nowością jest to, że bohater może szkolić się w poszczególnych dziedzinach wiedzy, którymi mogą być: dyplomacja (napotkane stwory chętniej się do nas przyłączają), nekromancja, dowództwo, resorbcja magii, zarabianie pieniędzy, rozpoznanie i kilka innych. W każdej dziedzinie, zdobywając kolejne levele, może stać się ekspertem. Aby to osiągnąć, należy odwiedzać święte miejsca, chatki czarownic, źródełka itp. Podniesienie poziomu wiedzy możemy także uzyskać po wygranych bitwach czy też rezygnując z materialnych korzyści ze zdobytego łupu. I tutaj mamy drugie ograniczenie dotyczące magii. Od poziomu dziedziny wiedzy zwanej wisdom, zależy możliwość korzystania z czarów. Każdy level rozwoju wieży magów charakteryzuje się określonymi zaklęciami. Levele wisdom odpowiadają czarom z danego levelu wieży. Tak więc tylko ekspert tej dziedziny wiedzy będzie mógł korzystać z czarów najwyższego, 5 stopnia rozwoju, zaś bohater „niedouczony" będzie się musiał obejść poziomem 1 lub 2, mimo że wieże w miastach, które odwiedza, są maksymalnie rozbudowane. Pojawiły się nowe potworóy, np. żywioły, różni nie-umarli, meduza (ta z mitologii, nie z morza), hobbici, giganci czy czarodzieje. Zwiększono liczbę rodzajów zamków. Najbardziej rzuca się w oczy zamek-miasto rodem z Hadesu. W nim to możemy werbować wyżej wspomnianych nie-umarłych: zombie, wampiry, mumie, szkielety smoków i ludzi. Stwory te są słabo podatne na magię, nie mają żadnego morale i wzbudzają panikę w „żywych" oddziałach. Usprawniono pole bitwy: teren jest ważny strategicznie (różne „przeszkadzajki"), istnieje opcja podziału terenu na sektory, co ułatwia orientację i planowanie ruchów postaci. Zniknęła „krew" pojawiająca się przy celnym ciosie, za pozostają zwłoki na polu bitwy. Jak w pierwszej części, możemy rozgrywać pojedyncze scenariusze różniące się wielkością mapy, warunkami zwycięstwa i poziomem trudności, wybrać kampanię lub zagrać w sieci, poprzez modem, kabelek albo na jednym komputerze (jedna tura jeden gracz). Możemy poszukiwać ukrytego artefaktu na obszarze mapy: podpowiedzi o jego umiejscowieniu uzyskamy, odwiedzając tzw. obeliski. ***Agnes***



Screamer 2

Jakie cechy powinna mieć dobra [redacted] wyścigowa? Rewelacyjną [redacted], jako taką dbałość [redacted] i grywalność. „Screamer” [redacted] je wszystkie. Czy kontynuacja, [redacted] 2, podtrzymuje [redacted] tradycje?

Rok temu mieliśmy prawdziwy wysyp gierek wyścigowych. Większość z nich okazała się na tyle dobra, że gracze przyjęli je entuzjastycznie. Teraz zbieramy żniwo w postaci tytułów z magiczną cyferką „2”. Było już „Destruction Derby 2”, opisywany dziś „Screamer 2”, z wielkich zabrakło jedynie „TN4S”.

Jakie zmiany? Oczywiście, przede wszystkim szata graficzna. Screeny tego nie pokażą, ale tym razem wszystko jest naprawdę full 3D. W poprzedniej części większość obiektów i ozdobników była płaska, narysowana i nałożona na „tapetę” tła. W dwójce zastąpiono je w pełni teksturowanymi wielobokami. Efekt jest rewelacyjny. Skok jakościowy jest porównywalny do tego, jaki mogliśmy zaobserwować pomiędzy wyglądem potworów w „Duke Nukem 3D” [redacted] „Quake”. W „Screamer 2” naprawdę jest czym nacieszyć oko. Ruszamy na wyścig w Egipcie – przy trasie stoją kibice, w tle widać piramidy, za chwilę wpadamy w wąwóz, którego ściany ozdabiają starożytne posągi, powietrze nad nami tnie śmigło helikoptera transmisyjnego. Chwilę potem gonimy półką skalną, aby zaraz wpaść w wąskie i rozgałęziające się uliczki arabskiego miasteczka, pełnego straganów, przekupniów, Rosjan, tuneli i bram. Po prostu cudownie! Trasy przygotowano z dużą dozą fantazji, tak że nie popadamy w monotonię. Chwaląc grafikę, nie sposób oczywiście nie wspomnieć o dźwięku, który również nie pozostawia wiele do życzenia. Do wspaniałego wysokooktanowego ryku silników, pisku opon, różnego w zależności od typu podłoża i trzasku karoserii wgniatanych przy mimowolnych stłuczkach, dochodzą jeszcze odgłosy tła – tłumy krzyczących kibiców, karetki i tramwaje w miastach, chlupot wody w lasach. Nic tylko założyć na uszy słuchawki.

Na początku dostajemy do wyboru 3 tory, po wygraniu kolejnych lig będzie ich 6 (plus jeden ukryty), więc nie będziemy się nudzić. Również 4 różne samochody, każdy o odmiennej charakterystyce i osiągach sprawią, że „Screamer 2” przyciągnie naszą uwagę na dłużej niż jeden wieczór. Dla koneserów jest możliwość zajrzenia do garażu, gdzie można dowolnie skonfigurować bolid według własnych wymagań i w zależności od typów nawierzchni spotykanych na trasie. Do ustawienia mamy m.in. opony, przełożenie czy twardość zawieszenia. Oprócz tradycyjnych metod ścigania, dla wybrednych jest jeszcze opcja „Time Attack” oraz ukochany przez wszystkich zsieciowanych, multiplayer mode. Jednak ***najwspanialszym posunięciem twórców „Screamera” jest możliwość [redacted] przy jednym komputerze, [redacted] podzielonym ekranie.*** Daje nam to niecodzienną możliwość udowodnienia wszystkim znajomym, że jesteśmy najlepsi w bezpośrednich wyścigach, zorganizowanych na przykład na jakimś techno party.





Wróćmy jednak do wariantu gry dla jednego zawodnika, bowiem w opcji „Championship” autorzy popełnili dość duży błąd, który sprawił, iż nie przyznaliśmy drugiej części „Screamera” noty najwyższej. Zredukowano znacznie liczbę przeciwników. Tym razem jest ich tylko 3. Sami przyznacie, że to trochę za mało. Przepchanie się do pierwszego miejsca nie jest zbyt trudne, potem pozostaje już tylko samotna ucieczka do przodu, mozolne pokonywanie kolejnych zakrętów, podziwianie okolicy, zaś na trasie ani żywego ducha. Prawdziwa walka, z przepychankami, rozpoczyna się dopiero w trzeciej lidze, a do niej niestety droga daleka. W poprzedniej części cały czas coś się działo, trzeba było uważać na kolesiów z przodu, boku, tyłu, po pewnym czasie dochodziło dublowanie maruderów. W „Screamer 2” taka sytuacja nam się nie przytrafi, co znacznie zmniejsza ilość emocji i dobrej zabawy. Także wymagania techniczne są nieco wyśrubowane. Standard: VGA – DX2/66, SVGA – Pentium powiela się. Jednak zadowalającą szybkość na „setce” można osiągnąć dopiero po zmniejszeniu ilości detali i 16 MB RAM. Poniżej tego możemy podziwiać bogactwo graficzne... klatka po klatce. Gra po prostu śmiga na P166 z dobrym i drogim akceleratorem grafiki 3D, ale takim sprzętem jeszcze niewielu (oprócz kilku burżujskich redakcji) dysponuje.



Mimo to „Screamer 2” rządzi. To najlepsze wyścigi na rynku PC. Koncern SEGA musi się naprawdę postarać, aby planowany „Sega Rally PC” mógł je pobić.

Plotres

wydawca	Virgin
producent	Milestone
data wydania	Grudzień
cena	145.00
dystrybucja	[illegible]
wymagania techniczne	486DX2, VGA [illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

91 PROCENT

„Screamer 2” to najlepsze wyścigi na [redacted]

Monster Truck Madness



Ameryka to jednak wspaniały kraj. Coca Cola, Piękny Zachód, dzikie panienki, Myszka Mickey i agent Fox Mulder. No i oczywiście cała masa innych ciekawostek, które tylko ześwirowanym z nadmiaru pieniędzy mieszkańcom USA mogą przyjść do głowy...

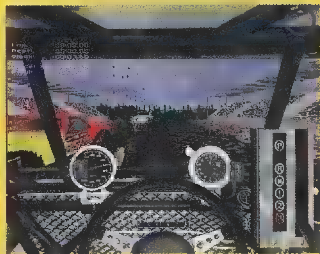
Jednym z takich ciekawych pomysłów jest właśnie półciężarówka Big Foot. Wyobraź sobie Drogi Czytelniku samochód terenowy (ewentualnie dostawczy), któremu dodano do podwozia jeszcze dwa metry różnego żelastwa i przymocowano potężne koła (jeżeli masz kłopoty – luknij na okoliczne screeny). Takimi pojazdami przyjdzie nam się ścigać w najnowszej rozrywkowej produkcji Microsoft – „Monster Truck Madness". Tak swoją drogą, to ciekawi upór i konsekwencja, z jaką Bill Gates powiększa swe imperium, tym razem o gry komputerowe. Strategia „Close Combat", strzelanina „Hellbender", „Deadly Tide" i opisywane dzisiaj wyścigi – jesteśmy świadkami ataku na całej linii. Ale czy wyjdzie to wszystkim na zdrowie?

Opisując „Monster Trucka" należy najpierw uczciwie ostrzec, że program pracuje tylko pod WIN95. Jakie efekty – oczywiście wiadomo. Pentium only i to najlepiej od razu Pro. Absolutne minimum sprzętowe to P60, ale wtedy można grać jedynie w rozdzielczości 320x200 (obrzydliwa). Tryb 320x400 przygotowano specjalnie dla posiadaczy setek, a i tu płynność pozostawia sporo do życzenia. 640x480 to już P166. W najlepszej sytuacji będą posiadacze akceleratorów grafiki 3D, dla których gra może zaoferować takie bajery, jak rozmyte tekstury czy paleta 32 tysięcy kolorów. Trochę szkoda, bo gdyby gra pracowała pod staruśkim DOS-em, to w maksymalnej rozdzielczości chodziłaby już pewnie całkiem sprawnie pod zwykłym Pentium. Cóż wypada jedynie podziękować Billowi, zagryźć zęby, zacisnąć pas i...

...grać, bo po przełknięciu gorzkiej pigułki, jaką są wymagania sprzętowe, okazuje się, że „Monster Truck" to całkiem przyzwoite wyścigi. Ku uciesze wszystkich, przeniesiono do gry 12 oryginalnych pojazdów, dbając przy tym o w miarę realne zachowanie ich osiągów technicznych. Do przejechania mamy trzy rodzaje wyścigów. Pierwszy z nich to DRAG, odbywające się na specjalnych arenach, gdzie dwóch bądź jeden kierowca popisuje się swą precyzją w sterowaniu Big Footem, mają w określonym czasie przeskoczyć poustawiane wraki samochodów czy specjalne platformy. CIRCUIT i RACE to już typowe wyścigi na zasadzie „kto pierwszy ten lepszy", różniące się jedynie długością trasy. Można też wybrać opcję mistrzostw, która jest kompilacją wszystkich wyżej wymienionych.

Grafika na P60 nie zwala z nóg, ale przy lepszym sprzęcie można już powiedzieć o jakimś zachwycie. Pojazdy cieszą dużą liczbą dokładnych szczegółów, jak reklamy czy osłony na reflektory. Również trasy przygotowano z dużą dozą pomysłowości – są pofałdowane, z wieloma zakrętami, wiaduktami czy rozjazdami – naprawdę nie jest monotonnie. Dodatkowym plusem jest to, że nie musimy kurczowo trzymać się wyznaczonej przez twórców drogi. W każdej chwili możemy, podobnie jak w „Big Red Racing", wjechać pomiędzy „dekorację", a czego tam nie ma. Różnego rodzaju budowle, całe miasteczka, ławeczki, płotki, tablice, inne pojazdy, znalazłem nawet stację benzynową, cysternę i śmigłowiec ratunkowy. Co najważniejsze, wszystko to można rozwalić. Płotki rozpadają się na kawałeczki, snopki słomy latają w powietrzu, samochodem rzuca na wszystkie strony, a błoto bryzga spod kół, gdy wspinamy się na krawędź, aby wykonać kolejny MEGA JUMP! Yes! Totalna podjara. Dobre wrażenie pogłębia jeszcze równie starannie przygotowany dźwięk i nawijający amerykańskim slangiem komentator, który cały czas nam towarzyszy. Niestety, twórcom niezbyt udała się muzyka. Ostre rockowe kawałki, wymieszane z brzmieniami country, miały





pewnie pogłębić wrażenie zakręcenia i odjazdu, które emanuje z gry, ale we mnie wywołały jedynie skojarzenia z pewną kapelą o nazwie Red Nex, która to zwykła pokazywać się na wideoklipach w stodole, w towarzystwie porykujących krów i gdaczącego drobiu (sorry za skojarzenia).

Wystawiając końcową notę, mam poważny dylemat. Muszę się przyznać, że od początku byłem do tego programu nastawiony dość sceptycznie. Pomysł robienia gier zręcznościowych pod WINDAŁNS 95 uważam za wielką pomyłkę. Ten wspaniały system nadaje się do wszystkiego, tylko nie do gier. „Monster Truck" jednak zaskoczył mnie bardzo przyjemnie, gdyż okazał się produkcją naprawdę na poziomie, która może dać każdemu miłośnikowi wyścigówek wiele radości. Oprawa trzyma klasę, grywalność również niczego sobie. Gdyby tylko nie ta powolność. Dlaczego? Dlaczego? Za co? ***Piotres***

wydawca	[illegible]
producent	TRI
data wydania	Listopad
cena	146.40
[illegible]	Microsoft
wymagania techniczne	P60 SVGA [illegible]

PC-CD jest · PSX nie ma · SATURN nie ma · N64 nie ma

83 PROCENT

„Monster Truck Madness" świetnie wygląda i sprawia dużo przyjemności ...posiadaczom mocnych Pentiumów.

Phantasmagoria 2

To już druga część „Phantasmagorii" i jednocześnie też, druga wyprawa Sierry w krainę horroru.

Głównym bohaterem „A Puzzle Of Flesh" jest, sympatyczny na pierwszy rzut oka, młody człowiek Curtis Craig. Razem ze swoją dziewczyną Jocelyn i najlepszym przyjacielem, Trevorem, pracuje w korporacji Wyntech. W przeszłości miał trochę problemów, ale teraz, ponad rok od wyjścia z kliniki psychiatrycznej, wszystko wydaje się być w porządku. Pewnego dnia Curtis zaczyna jednak mieć przerażające halucynacje: fotografie krwawią, jego szczur zaczyna wyzywać go od najgorszych, nawet komputer w pracy jest mu wrogi. Jak widzimy, Craig ma kłopoty z odróżnieniem fantazji od rzeczywistości i gorączkowo broniąc się przed popadnięciem w obłęd, szuka racjonalnego wytłumaczenia ostatnich zdarzeń. W swych poszukiwaniach dowiaduje się o tajemniczych eksperymentach przeprowadzanych przez Wyntech, a także, z niewielką pomocą Theresy, odkrywa w sobie zamiłowanie do czarnych skór, biczów i klubów S&M. Co jest jednak znacznie gorsze, wkrótce wokół niego zaczynają umierać ludzie. Są mordowani w przerażająco bestialski sposób. Craig ma podstawy by wierzyć, iż to on jest za to odpowiedzialny, nie chce jednak przyjąć tego do wiadomości. Stawka w grze rośnie, a klucz do teraźniejszości okazuje się tkwić w przeszłości Curtisa.

Tak więc fabuła „Phantasmagorii 2", mimo iż niespecjalnie oryginalna, wydaje się być dość obiecująca i z pewnością, gdyby autorzy gry znali takie słowo jak umiar oraz wiedzieli na czym polega budowanie napięcia i wzbudzanie w widzu lęku (jak w tym przypadku — gracza), historia „A Puzzle Of Flesh" miałaby przynajmniej szansę bycia w miarę dobrym horrorem, zdolnym przestraszyć gracza i utrzymać jego zainteresowanie. Na nieszczęście tak się nie stało, a winna temu jest głównie chęć uczynienia gry tak przerażającą, jak to tylko możliwe — zamiar, który został zrealizowany poprzez umieszczenie w grze każdego chwytu z horroru, jaki tylko można sobie wyobrazić: tajemnicze łapy wysuwające się z niespodziewanych miejsc, krwawiące oczy, ożywające kable. W efekcie, po początku, gdzie faktycznie było parę momentów, w których odczułam pewien „dreszczyk emocji", gra zaczyna bardziej śmieszyć i, co gorsza, nużyć niż straszyć. Być może moim błędem było granie w „Phantasmagorię 2" w ciągu dnia, a nie w nocy, kiedy to z pewnością wywarłaby silniejsze wrażenie, jednak do mnie nie przemawiają horrory, w których grozę usiłuje się osiągnąć wiadrami krwi. Najsmutniejsze w tym wszystkim jednak jest to, że zarówno gra aktorska, jak i jakość wstawek filmowych jest naprawdę dobra. Podobnie muzyka — całkiem udana. Szkoda tego.

Do tej pory pisałam o „A Puzzle Of Flesh" głównie w kategoriach filmu — nie bez powodu. Otóż, o ile zapowiedzi Lorelei Shannon, autorki scenariusza, że druga część „Phantasmagorii" będzie bardziej krwawa i trudniejsza od poprzedniczki, generalnie rzecz biorąc sprawdziły się, o tyle nie znaczy to jednak, że gra zasługuje na miano interaktywnego filmu, tak jak choćby „The Pandora Directive". „Phantasmagoria 2" składa się z filmów (nakręconych całkowicie w studio — nie ma tam renderowanych teł) pokazujących każdą akcję bohatera i nieruchomych plansz, na których można działać. Występuje tu kilka zagadek typowych dla przygodówek: znaleźć klucz, otworzyć zablokowaną skrzynkę, wyciągnąć spod [illegible] leżący poza zasięgiem [illegible]. Większość jednak polega na tym, żeby pokazywać rozmaite przedmioty różnym osobom, odbyć rozmowy telefoniczne i porozmawiać z innymi postaciami odpowiednią ilość razy. Często jest to posunięte aż do absurdu, np. podczas rozmowy w kawiarni jest ona przerywana trzy razy tylko po to, aby gracz mógł sobie kliknąć, każąc Craigowi ją kontynuować. Niezbyt rozumiem powód tego rozbijania konwersacji na części, zwłaszcza z powodu ogólnej liniowości gry oznaczającej, że i tak nie obejdzie się bez odbycia tej rozmowy w całości. Liniowość gry jest też zresztą głównym powodem, z którego w „A Puzzle Of Flesh" można utknąć. Wystarczy przeoczyć jakiś drobiazg: nie pokazać komuś odpowiedniego przedmiotu, nie odbyć jednej rozmowy, by nie móc przejść dalej i bezradnie przeglądać pomieszczenie za pomieszczeniem w nadziei znalezienia owego przeoczonego elementu.

„Phantasmagoria 2" to gra, którą można ukończyć w około 10 godzin. Nie oferuje porządnej ilości interakcji, a część filmowa gry ani nie straszy, ani nie wciąga. Jest typowym średniakiem.

Patrycja

wydawca	Sierra
producent	Sierra
data wydania	Styczeń
cena	175.00
dystrybucja	IPS [illegible]
wymagania techniczne	P90, SVGA, 16MB RAM, 4x CD-ROM, [illegible]

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

59 PROCENT

Horror interaktywny, w którym interakcji jest niezbyt dużo, ale sam horror też niespecjalnie się sprawdza.

Harvester

„Harvester" powstał dwa [redacted] fali pierwszych multimedialnych przygodówek, [redacted] z „Phantasmagorią" i „Under A Killing Moon". Ale [redacted] wcześniej tytuły ukazały się już [redacted] i miały [redacted] rynku swoje „pięć minut", [redacted] „Harvester" pojawia się dopiero teraz.

Harvest – liczba mieszkańców – 51, niewielkie miasteczko gdzieś w Stanach Zjednoczonych. Cmentarzysko słoni, jak mówi o nim jedna z postaci w grze, gdzie przyjeżdżają starzy ludzie, którzy nie mają już nic więcej w życiu do zrobienia, aby umrzeć. Do takiego świata trafiamy jako siedemnastoletni chłopak, Steve. Steven pewnego dnia budzi się w łóżku, właściwie niczego nie pamiętając. Nie wie, kim są otaczający go ludzie, co właściwie tu robi, dlaczego wszyscy mówią o jego ślubie z jakąś Stephanie itd. Co tu jest grane? Ten i wiele innych problemów musimy rozwikłać.

Na początku trzeba uświadomić sobie, że gra powinna ukazać się dwa lata temu. Teraz wydaje się być trochę w stylu retro. Nie mówię tu o oprawie graficzno-dźwiękowej, która całkiem nieźle przetrzymała próbę czasu, tylko o warstwie fabularnej i niedogodnościach interfejsu. Zacznijmy jednak od grafiki. Steve animowany jest raczej kiepsko, porusza się urywanymi krokami. Poza tym może chodzić jedynie wyznaczonymi przez autorów ścieżkami (sucks). Świat wokół niego składa się z dużej ilości renderowanych lokacji (SVGA), z których połowa jest niepotrzebna, bo pokazuje nam wejścia do budynków, ale to szczegół. Oczywiście inne postacie również zostały zagrane przez (khem) aktorów i włączone do renderowanego środowiska. Scenek filmowych w trakcie gry jest mało i są bardzo krótkie. Na szczęście, bo poziom gry aktorów woła o pomstę do nieba. Znacznie lepiej wypada intro i wstawki, które przyjdzie nam oglądać pod koniec każdego rozdziału. Ogólnie grafika w skali ocen szkolnych plasuje się na cztery z minusem. Natomiast na sześć przygotowano muzykę i dźwięk, który po prostu zabija. Każdej lokacji towarzyszy inna muzyka, a niektóre motywy, na przykład ten na cmentarzu czy gregoriańskie chóry śpiewające w kaplicy, deklasują większość nowoczesnych produkcji. Aż przyjemnie się tego słucha.



Skoro tak dobrze, to czemu tak źle? Cóż, w założeniach „Harvester" miał być horrorem. Niestety, autorzy zapomnieli chyba, że w przygodówce liczy się bardzo spójność akcji i przedstawionego świata oraz ciekawa fabuła. W tej grze nie tyle zabrakło powyższych elementów, co raczej niezbyt je dopracowano. Z jednej strony autorzy budują bardzo sugestywny obraz Ameryki lat 50. Zimna wojna, stare pojazdy, sposób ubierania się i bycia postaci – wszystko oddane bardzo realnie. Atmosfera zaplutej prowincji – zakłamanej i nietolerancyjnej, doprowadzona została do perfekcji. Miejsce kobiety jest w domu, przy garach i dziecku, największym wydarzeniem jest nadchodząca akcja charytatywna miejscowego kółka różańcowego, zaś gdy w miasteczku zaczynają się dziać dziwne rzeczy (również za sprawą naszego bohatera) cała okolica aż huczy od plotek. Wszystko pięknie i ślicznie, ale co robi nowiutkie ksero stojące w sklepie? Dlaczego w jednym z biur stoi sobie beztrosko PeCet, a szef stacji TV jak gdyby nigdy nic nawija przez telefon komórkowy?? Podobnych niekonsekwencji jest w grze jeszcze trochę.

Niewygodny jest też sposób sterowania postacią (kursor przeskakuje co kilka pikseli, dzięki czemu trudno jest utrafić w niektóre przedmioty) oraz sposób prowadzenia konwersacji, które w dużej mierze opierają się na wklepywaniu z klawiatury odpowiednich „słów-kluczy". Z klawiatury? Ludzie, mamy 1997 rok.

Co do atmosfery horroru to i owszem, można się trochę pobać (warunek – pusty dom, późna noc i jak najlepsze głośniki do wspaniałej muzyki). Niestety, po pewnym czasie odnosi się wrażenie, że autorzy trochę przegięli. Scenariusz jest miejscami mocno naciągany. W Harvest nie ma chyba normalnych mieszkańców. Jak nie sadysta, to masochista, dewianci seksualni, pedały, przekupny szeryf – cała plejada skrajności. Próba przejścia „Harvestera" to nie tylko kolejna przygodówka, to także wyprawa w głąb mrocznych zakamarków ludzkiej duszy, gdzie granice między dobrem a złem zacierają się. Aby dostać się do Loży (jeden z głównych celów gry), Steve musi m.in. ukraść, podpalić i zdewastować. Sposób, w jaki osiągniemy ten cel, może być różny. Niektóre problemy można rozwiązać pokojowo, przy innych musimy się uciec do oszustwa, szantażu czy zabójstwa. „Dobro i zło to pojęcia względne" – mówi strażnik Loży. Chyba właśnie tematyka oraz bardzo brutalne sceny (niektóre zupełnie niepotrzebne) sprawiają, że jest to gra od lat 18.

„Harvester" nie jest grą rewelacyjną. Plasuje się raczej wśród średniaków. Osobiście wolę przygodówki, gdzie tajemnica odkrywana jest stopniowo, powoli, zaś nastrój gry buduje zaskakująca fabuła ewentualnie gustowne filmiki. Klasycznym przykładem może być tu mój ukochany „Gabriel Knight 2". Zaś w „Harvesterze" od początku wiemy, gdzie leży pies pogrzebany (olbrzymia siedziba Loży, zajmująca pół miasteczka), zaś horror to wyprute flaki i bryzgający wokół keczup. Przestraszony? Nie, chyba raczej zawiedziony.

Piotres







Clandestiny

Firma Trilobyte kolejny raz proponuje nam grę-łamigłówkę rozgrywającą się w nawiedzonym domu. Tym razem jednak tematyka została potraktowana zdecydowanie mniej poważnie.



Głównym bohaterem jest Andrew MacPhiles, tchórz co się zowie, którego spokojne i unormowane życie zostaje pewnego dnia przewrócone do góry nogami niespodziewaną informacją, że jako ostatni potomek rodu MacPhilesów, odziedziczył właśnie rodową posiadłość i tytuł lordowski. Początkowe obawy i wątpliwości zostają szybko rozwiane przez Paulę, jego narzeczoną, podekscytowaną perspektywą zostania „prawdziwą szlachcianką". Wkrótce też obydwoje docierają do podejrzanie ponurego zamku MacPhiles. Po powitaniu zgotowanym im przez służbę, przybyłą najwyraźniej znikąd (lub mówiąc dokładniej — z zaświatów), Andrew, popędzany przez niecierpliwą Paulę, ślepą na wszelkie metafizyczne elementy, przekracza próg zamczyska i zabawa się rozpoczyna. Generalna idea gry pozostała nie zmieniona od czasu „7th Guest": gracz, obserwując otoczenie z perspektywy pierwszej osoby, zwiedzając odziedziczony zamek rozwiązuje napotkane po drodze łamigłówki, co jednocześnie otwiera mu dostęp do dalszych pomieszczeń i poprzez oglądanie, pokazywanych „w nagrodę" za poczynione postępy, animowanych filmików, pozwala poznać dalsze losy dwójki głównych bohaterów. W efekcie szybko zostajemy wciągnięci w zajmującą historię pełną duchów; tajemnic i starożytnego proroctwa, które nieszczęsny Andrew, chcąc, nie chcąc, musi wypełnić. ***W „Clandestiny", właśnie owe filmowe wstawki są najbardziej godne uwagi. Przygotowane z wielkim rozmachem i pieczołowitością,*** gdyby je złożyć razem w jedną całość, dałyby w sumie całkiem niezły, pełen humoru, animowany horror, film z gatunku tych, które z równą przyjemnością obejrzy i dorosły, i dziecko. Wydaje się jednak, że ucierpiała na tym grafika, towarzysząca samemu eksplorowaniu zamku. Owszem, jest ona bardzo ładna i szczegółowa, ale nie wywiera już takiego wrażenia, jak w „7th Guest" czy „11th Hour". Myślę, że ma na to wpływ przede wszystkim fakt, iż zrezygnowano z elementu, który w tak dodatni sposób wpływał na stronę wizualną w poprzednich produkcjach: animacji towarzyszących każdej zmianie punktu widzenia oraz przejściu z jednej lokacji do drugiej. Szczególnie dobrze wyglądało to w „11th Hour", kiedy pogrążone w mroku pomieszczenia były rozświetlane jedynie niewielkim kręgiem światła latarki, podczas ruchu wyłaniającego z ciemności kolejne elementy umeblowania i wyposażenia wnętrz. Natomiast w „Clandestiny" zastąpiono to wszystko „skokowo" zmienianymi, nieruchomymi planszami. Na szczęście grę ratuje wprost rewelacyjna ścieżka dźwiękowa. Przyjemne, łatwo wpadające w ucho melodie, różne w różnych częściach zamku, aż się proszą, by ich słuchać. Ponadto w grze sporo jest szkockiego folkloru, np. oryginalne przepisy kuchenne, mały słownik szkocko-angielski, zestaw tradycyjnych dowcipów o golfie i potworze z Loch Ness. W sumie można to uznać za, swego rodzaju, element edukacyjny.

Wracając do gry, nie da się o niej powiedzieć dużo więcej ponad to, że jest to, gra logiczna, polegająca w całości na rozwiązywaniu łamigłówek. W „Clandestiny" jest ich ponad 30: 20 raczej typowych, choć na tyle zróżnicowanych, by się nimi szybko nie znudzić — od nieco zmodyfikowanego przestawiania figur na szachownicy, poprzez układanie rozmaitych układanek, aż po ustawianie różnych elementów w określonym porządku i gry, w których pojedynkujemy się z „żywym" przeciwnikiem — oraz ponad 10 zagadek, w których należy odgadnąć słowo będące odpowiedzią na zadane pytanie. Trochę szkoda, że w Trilobyte, po raz kolejny zresztą, zdecydowano się na umieszczenie w grze aż tylu zagadek. Na szczęście jednak, do każdej łamigłówki dostępne są podpowiedzi, a ponadto zawsze też istnieje opcja, by została ona rozwiązana za gracza.

„Clandestiny" to gierka, która z pewnością spodoba się każdemu, kto lubi łamigłówki i starannie opracowane gry. Niestety, preferowane są osoby dobrze władające angielskim, gdyż jest tu dużo zagadek słownych, a szkocki akcent niektórych postaci, jest dość trudny do zrozumienia, zwłaszcza że nie ma możliwości wyświetlania napisów... ***Patrycja***



Wspaniała gra dla miłośników łamigłówek i... ehhm, w zasadzie tylko dla nich.

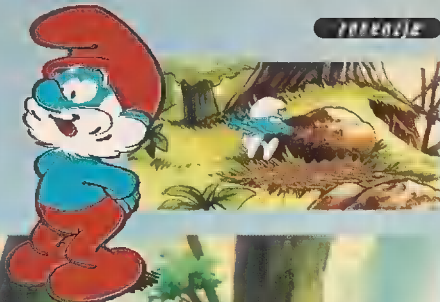
wydawca	Electronic Arts
producent	Trilobyte
data wydania	Styczeń
cena	145.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | [illegible] nie ma

uwagi

84 PROCENT

Smurfy



Na jesiennej Gambleriadzie z wielką pompą zaprezentowano spolszczoną wersję gry „Smerfy", która od razu podbiła serca wielu graczy, nie tylko tym najmłodszym.



Wbrew temu, co sugeruje tytuł, stoiska komputerowe, na których udostępniono grę były oblegane wcale nie przez przedszkolaków, ale przez młodzież można rzec w sile wieku. Kto z nas nie pamięta przygód niebiesko-białych ludzików, które do wszystkiego dodawały słowo smerf? Dlatego też pewnie niejeden gracz chciał sobie powspominać szczenięce lata, popatrzyć na bohaterów ulubionej niegdyś kreskówki i posłuchać zabawnych tekstów. A słuchać jest jak najbardziej czego, gdyż cała gra jest po polsku, zaś postaciom głosu użyczyli ci sami aktorzy, którzy dubbingowali dobranockowe „Smerfy". Tak więc w Papę Smerfa wcielił się Wiesław Michnikowski, a w Ważniaka Mieczysław Gajda itd. Od razu czujemy się swojsko i bez obaw możemy zasiąść do gry, żeby dowiedzieć się co tam słychać w Smerfolandii. W wiosce Smerfów zdarzyło się nieszczęście: Gargamel uwięził Smerfetkę. Papa Smerf postanowił zbudować Smerfoteletransporter, za pomocą którego Smerfetka zostanie przeniesiona do wioski. Uznał, że szukanie potrzebnych do tego składników w najeżonej pułapkami Smerfolandii jest bezpieczniejsze niż wyprawa ratunkowa. ***W grze może wziąć udział od 1 do 4 uczestników. Każdy wybiera Smerfa, którym będzie kierował oraz poziom trudności. Wędrując po Smerfokrainie spotykamy na swojej drodze „przystanki". Są to zadania,*** za których poprawne wykonanie w wyznaczonym czasie otrzymujemy składniki potrzebne do budowy teletransportera. Jeżeli coś zrobimy źle, to wyzwanie podejmuje kolejny gracz albo możemy spróbować jeszcze raz, jeżeli gramy w pojedynkę. Zadania są bardzo zróżnicowane, zarówno pod kątem czynności, jak i trudności: od kolorowania obrazków, po odgadywanie słów zaklęcia. Twórcy gry założyli, że w miarę jak dziecko będzie się uczyć i doskonalić swoje umiejętności, będzie mogło rozwiązywać coraz trudniejsze zagadki. Wydaje mi się jednak, że w kilku przypadkach przesadzono z utrudnieniami, np. szukanie nie wybuchającego prezentu (loteria!) czy jazda wagonikiem w kopalni. Tutaj może mieć trudności niejeden weteran zręcznościówek, a co dopiero 6-10 letni brzdąc. Nasz Smerf nie może zginąć, ale różne złe przygody wcale nie wychodzą mu na dobre. Wpadając do różnych pułapek zastawionych przez Gargamela zostaje cofnięty o parę przystanków, a także traci cenne minuty. Jeżeli nie uda nam się skompletować wszystkich składników w wyznaczonym do tego czasie, następuje game over. W trakcie gry pojawia się Papa Smerf, aby poinformować nas o postępach w konstruowaniu urządzenia, ponaglić albo udzielić rady. Przed każdym zadaniem zostajemy poinformowani słownie co należy zrobić. Jeżeli jednak uznamy, że to za mało, to możemy przed właściwą grą skorzystać z opcji „Smerf". Dzięki niej możemy potrenować wykonywanie każdego z zadań dostępnych w grze.

Podstawowym minusem „Smerfów" jest to, że nie możemy się zapisać, a nawet pauza jest odejmowana od całkowitego czasu przeznaczonego na rozgrywkę. W grze istnieje opcja dla rodziców, dzięki której mogą oni zaplanować czas zabawy, łącznie z podaniem powodu dlaczego trzeba przerwać np. „A-niu czas na Colgate!" itp. Rysunkowa grafika utrzymana jest w smerfostylu, zaś skoczna muzyczka doskonale pasuje do całości.

Żeby w pełni docenić walory gry, trzeba posiadać kartę muzyczną — bez niej akcja na ekranie traci sens. I tu mogą się pojawiać kłopoty, gdyż gra nie ma własnych sterowników i korzysta z oryginalnych karty, co nie zawsze daje oczekiwane efekty. Niestety, nie ma także żadnego pliku setup, do którego w przypadku kłopotów moglibyśmy zajrzeć, gra wykonuje wszystko automatycznie. Autorzy chcieli pewnie w ten sposób ułatwić życie użytkownikom (żeby sobie nie zawracali głowy konfiguracją), ale chyba osiągnęli odwrotny skutek.

Ogólnie „Smerfy" uważam za śmieszną, kolorową, swojego rodzaju układankę z elementami zręcznościowymi i polecam je wszystkim milusińskim, którzy zaczynają swoją wielką przygodę z komputerem oraz ich rodzicom, którzy uważają, że gry komputerowe nie uczą i pełne są seksu oraz przemocy.

Agnes





Jak ja nie cierpię Smerfów! Lecz pomijając osobiste antagonizmy gra jest bardzo sympatyczna i powinna spodobać się wszystkim dzieciom oraz fanom niebieskich ludzików.

Lighthouse

W trakcie oczekiwania na wydanie drugiej części osławionego „Mysta", miłośnicy gatunku mogą zagrać w „Lighthouse", grę pod wieloma względami bardzo ją przypominającą.

W grze tej wcielasz się w postać pisarza, który przeprowadził się na wybrzeże Oregonu, by zamieszkać w oddalonej od cywilizacji chatce. Twoim jedynym sąsiadem jest latarnik, a zarazem fizyk Jeremiah Krick, samotnie wychowujący córeczkę Amandę. Pewnej nocy, podczas gwałtownej burzy, odbierasz telefon od Kricka, błagającego Cię, byś natychmiast do niego przyjechał i zajął się jego dzieckiem. Po przybyciu na miejsce jesteś świadkiem, jak tajemnicza istota porywa Amandę i razem z nią znika w dziwacznym portalu, który zamyka się w chwilę potem. Przeszukanie mieszkania Jeremiaha wyjaśnia wszystko: naukowiec wynalazł maszynę zdolną otwierać bramę do alternatywnego świata, ale wkrótce stracił kontrolę nad eksperymentem, w wyniku czego do jego wynalazku uzyskała dostęp pewna zła istota, która pewnie porwała Amandę. Musisz uratować Kricka i jego córkę, co sprawi, że przeniesiesz się do obcego, fascynującego świata, a wypełniając swe priorytetowe zadanie, niejako przy okazji, będziesz musiał uwolnić ten inny świat od nękającej go złej istoty. **_Grafika jest niewątpliwie jednym z atutów „Lighthouse". Szczegółowe i realistyczne renderowane plansze, widok na akcję oczami bohatera – wszystko w stylu „Mysta",_** nawet brak animacji towarzyszących przejściu z jednej lokacji do drugiej – jednakże, dzięki sporej ilości animacji na planszach, gra nie wygląda jak zbiór slajdów. Widać też, że wielką wagę przyłożono do dokładnego zilustrowania obcego świata, starannie projektując wygląd maszyn i mechanicznych istot, a nawet architekturę. Niezła jest oprawa dźwiękowa: cicha, spokojna muzyka i wyraźne słyszalne odgłosy – plusk wody, stukoty pracujących maszyn, a w połączeniu z grafiką udaje jej się stworzyć nastrój tajemniczości i niepewności. Na nieszczęście, w moim przypadku cały nastrój diabli wzięli już po pół godzinie grania, wkrótce po natknięciu się na pierwszy z serii bardzo, bardzo wielu problemów, które z uwagi na specyfikę interfejsu i ogólnego charakteru tej gry są naprawdę niezwykle ciężkie do rozwiązania. Przede wszystkim przesuwanie kursora po ekranie nie wykazuje miejsc aktywnych: czy dany przedmiot można podnieść, dźwignię przesunąć, czy też zrobić cokolwiek innego, trzeba się przekonać metodą doświadczalną, polegającą na dokładnym „obklikaniu" całej planszy, niemalże piksel po pikselu. Dalej, gra wykazuje zadziwiający wręcz brak jakichkolwiek podpowiedzi. Przedmioty w inwentarzu nie są opisywane w jakikolwiek sposób, podobnie nie występuje tu polecenie „spójrz" – być może autorzy wyszli z założenia, że realizm ponad wszystko, w końcu gdyby gracz naprawdę przeniósł się do obcego świata, to dysponowałby takim właśnie zasobem informacji i również nie mógłby liczyć na żadne wskazówki – jednak prowadzi to do wielu sytuacji, w których rozwiązać problem można tylko dzięki ślepemu trafowi. Łamigłówki w „Lighthouse" są bardzo trudne. Oprócz kilku typowo przygodówkowych zadań i kilku puzzli, w większości polegają one na naprawianiu i uruchamianiu różnorakich maszyn: od łodzi podwodnej, poprzez ornitoptery i elektrownie wiatrowe, aż po maszyny otwierające przejścia między światami. Wymaga to wielkiej cierpliwości i sporej dozy wyobraźni – trzeba zbadać co każdy przycisk powoduje, wyciągnąć wnioski z efektów nieudanych uruchomień i próbować, próbować i jeszcze raz próbować.

Gra nie jest jednak niemożliwa do ukończenia, na Usenecie czytałam sporo postingów od osób, które ją przeszły i które bardzo sobie ją chwaliły. Niewątpliwie, dla osób upartych i „zahartowanych" w przechodzeniu przygodówek, „Lighthouse" ma sporo do zaoferowania: ładna grafika, przyjemna muzyka, satysfakcja z rozwikłania każdego kolejnego problemu, kilka możliwych sposobów przejścia oraz kilka zakończeń, natomiast wszystkim tym, którzy nie lubią całymi dniami męczyć się nad jedną łamigłówką, raczej odradzałabym jej zakup. **_Patrycja_**







[illegible]	Sierra
[illegible]	Sierra
data wydania	Listopad
cena	127.00
dystrybucja	IPS/Licomp
[illegible]	[illegible]

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

72 PROCENT

Gra dla ludzi wytrwałych, cierpliwych i o stalowych nerwach, a także dla tych lubiących podejmować trudne wyzwania.

Blood & Magic

Walcz i zdobywaj [redacted] tereny. Twoim orężem jest miecz, magia i zastępy [redacted]rodziejskich stworów i sprawny umysł. [redacted] Mistrza Wojny zyska ten, [redacted] właściwie pokieruje swoimi siłami...



Kolejna gra spod znaku strategii w czasie rzeczywistym. Tym razem, zgodnie z tradycją zapoczątkowaną przez „Warcraft", akcja gry toczy się w krainie fantasy, a dokładnie w Zapomnianych Królestwach (Forgotten Realms). Gracz staje się Mistrzem Bitwy i jego zadaniem jest poprowadzenie własnych wojsk do zwycięstwa. W skład Zapomnianych Królestw wchodzi 5 państw. Każde z nich, to oddzielna kampania składająca się z kilku misji. Do każdej bitwy przyporządkowana jest odpowiednia historyjka, wyjaśniająca istotę konfliktu. Na początku każdej kampanii musimy wybrać po czyjej stronie stoimy: czerwoni to źli, niebiescy – dobrzy. Zarówno przeciwnik, jak i Gracz, dysponują tymi samymi rodzajami wojsk, chociaż od początku wróg ma ich więcej. W niektórych misjach (w zależności od tego kogo reprezentujemy) możemy dysponować jednostkami, niedostępnymi dla przeciwnika np. gobliny czy harpie, ale jest to rzadkość. Zasady gry zostały maksymalnie uproszczone. Naszym podstawowym surowcem twórczym jest mana, produkowana przez basal golems, a te z kolei powstają w tzw. kuźni (błyszczący prostokąt). Każdy golem może wyprodukować max. 10 jednostek mana, możemy w dowolnym momencie sami odsyłać do kuźni kolejne porcje drogocennej energii, jeżeli tego nie zrobimy, zostanie to uczynione automatycznie po upływie ok. minuty od osiągnięcia stanu nasycenia. Im więcej mamy golemów, tym szybciej wytwarzają manę. Wyprodukowanie jakichkolwiek żołnierzy i budowli kosztuje odpowiednią ilość mana i golemów. Nie spotkamy się tutaj z czymś takim, jak upgrade jednostek i budynków. Nie wynajdujemy także żadnych czarów: określone postacie, które możemy stworzyć, posiadają możliwość rzucania jakiegoś czaru np. kleryk – leczenia itp. Jeżeli w czasie badania terenu natkniemy się na obelisk z czterema platformami (fundamenty), to powinniśmy jak najszybciej sprowadzić w to miejsce kilka golemów (minimum 4) i przetransformować je w potrzebną nam budowlę. Dysponujemy od początku wszystkimi rodzajami budynków, ogranicza nas tylko to, że nie od razu możemy produkować każdy rodzaj jednostki przyporządkowany danej „fabryce". Musimy je najpierw wynaleźć, a za to trzeba zapłacić odpowiednią liczbą punktów doświadczenia, które zdobywamy za nasze każde posunięcie. Po przejściu danej misji komputer podsumowuje nasze działania, punkty doświadczenia, których nie wykorzystaliśmy przechodzą do kolejnej misji. ***Mimo rozbudowanej legendy nasze zadanie sprowadza się do przeżycia, ochrony swoich wojsk i ważnych strategicznie budowli oraz całkowitej eks[redacted]rminacji [redacted]wnika.*** Teren bierze udział w grze: w zależności od rodzaju może nam dodawać punktów ataku i obrony albo szkodzić (np. kratery z lawą). Komputerowy przeciwnik wykazuje dziwną inteligencję: potrafi teleportować swoich żołnierzy tuż przed śmiercią w bezpieczne miejsce w celu podleczenia, a jednocześnie bezmyślnie łazi nimi po terenie, który je zabija. Na obszarze, na którym toczy się bitwa, porozrzucane są różne magiczne przedmioty np. talizmany chroniące przed atakiem i podnoszące nasze umiejętności, jedzenie i uzdrawiające artefakty itp. Należy je skrzętnie zbierać, gdyż są przydatne, a wróg też na nie poluje. Niestety, dana jednostka może mieć przy sobie tylko jeden przedmiot. Latające stwory nie mogą nic podnosić z ziemi. Na początku, kiedy mamy niewiele wynalezionych jednostek, najlepiej wybudować koszary. W nich możemy produkować wojowników (dość silni), a z czasem łuczników i rycerzy (silni i czar leczenia). Najsilniejszą jednostką (powstaje w Runestone), chociaż bardzo wolną, jest skalny golem, dlatego warto jak najszybciej go wynaleźć. Jeżeli będziemy mieli ich kilku, to będziemy niepokonani. Bardzo pomocny jest kleryk. Posiada czar uzdrawiania, a koszt jego rzucenia jest o połowę mniejszy niż rycerzy. Jeżeli na początku misji mamy już wybudowaną świątynię, to warto wyprodukować 2-3 kleryków, a następnie zburzyć budowlę i na jej miejsce postawić koszary. Gnomy mogą chodzić po dowolnym terenie, posiadają czar naprawy. Latające stwory są pomocne w trudnym terenie (labirynt, góry), a zależy nam na szybkim przemieszczaniu się. Podstawowe oczekiwania spełnia gryf, zaś najlepszy jest smok (słaba obrona, ale ma czar ognia). Reszta jednostek, które możemy wynaleźć, jest mało przydatna. Warto burzyć wszelkie „nie własne" struktury: w ruinach są ukryte przedmioty i zdobywamy punkty doświadczenia. Postacie są duże, zaś styl graficzny można umiejscowić między Warcraftem 1 a 2. Muzyczki towarzyszące rozgrywce są świetne, różne dla każdej misji. Kiedy ukończymy 5 początkowych scenariuszy, zyskujemy dostęp do Legendarnej Kampanii. W niej to możemy stworzyć własnego bohatera i przechodząc po raz kolejny wszystkie misje (w kolejności losowej) pokonać 15 pretendentów do korony i zostać władcą Królestw. Gdyby ta gra powstała przed Warcraftem, stałaby się legendą. ***Agnes***



Na tle najnowszych strategii w czasie rzeczywistym, B&M mimo że starannie wykonana, robi staroświeckie wrażenie, jednak ma to coś, co nie pozwala się oderwać od komputera".

wydawca	Interplay
producent	Tachyon
data wydania	Grudzień
cena	138.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2, VGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

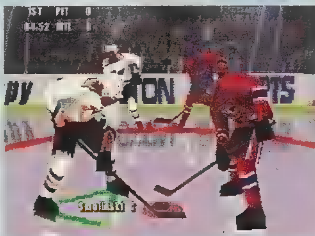
uwagi

75 PROCENT

NHL 97



Wkraczając w nowy, 1997 rok, byliśmy pewni nadejścia nowych, rewelacyjnych gier. Byliśmy także pewni, że jak co roku pojawią się sportowe produkty Electronic Arts, będące bez wątpienia najlepszymi w swojej klasie. I oto mamy hokej „NHL 97".

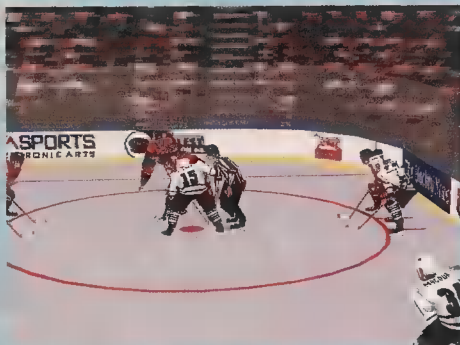


Wydawałoby się, że nie sposób pisać recenzji do „NHL 97" i nie porównywać tej gry z jej poprzedniczkami. Jednak w tym przypadku nie jest to możliwe. Jak wielką drogę pokonali twórcy, aby stworzyć grę niemal idealną, jest doprawdy zauważalne na każdym kroku, do tego stopnia, że chcąc nie chcąc musimy traktować „NHL 97" jako coś zupełnie nowego. Przede wszystkim rzuca się w oczy niesamowita dbałość o wszystkie szczegóły, zarówno podczas rozgrywki, jak i ustawiania wszelkich parametrów. Gracz został potraktowany z należytym szacunkiem, obsługa setupu oraz instalacji jest bardzo prosta i przebiega bez żadnych zakłóceń. **_Gra oferuje nam to wszystko, czego w zasadzie od niej oczekujemy. Możemy przystąpić do rozgrywek amerykańsko-kanadyjeskiej ligi hokeja i powalczyć o jej najcenniejsze trofeum — Puchar Stanleya._** Jakby tego było mało, istnieje możliwość konfrontacji z najlepszymi drużynami narodowymi świata — Rosją, Czechami, Szwecją, Finlandią i jeszcze kilkoma, które są niesamowicie wymagającym przeciwnikiem. W lidze do dyspozycji mamy wszystkie zawodowe teamy, łącznie z nowo powstałymi np. Phoenix Coyotes. Możemy także zagrać mecz All-Stars i pokierować najlepszymi z najlepszych. Moją uwagę przyciągnęła drużyna Edmonton Oilers, w której gra nasz jedyny przedstawiciel, Mariusz Czerkawski. Dopadłem zestawienia składu, aby zobaczyć, czy aby twórcy nie pominęli Polaka, jednak wszystko było na swoim miejscu — charakterystyka, fotka i dotychczasowe osiągnięcia. Usatysfakcjonowany, zacząłem coraz bardziej zagłębiać się w tajniki programu. Rozgrywka przebiega wprost rewelacyjnie. To, co otrzymujemy, jest zupełnie nowym wymiarem w produkcji gier sportowych. Zastosowano znaną technikę Virtua Stadium, a ruchy zawodników wiernie odtworzono przy pomocy gwiazd zawodowego hokeja. Podobnie jak w „FIFA 97", skorzystano tu z pomocy najlepszych, do których zaliczyć należy m.in. Mario Lemieux. Zawodnicy poruszają się po lodzie bardzo naturalnie. Wpadają w poślizgi, potrafią też się szybko zatrzymać.





Strzały na bramkę i podania, to kwintesencja hokeja. Są należycie dopracowane, jednak czasem w wirze walki gubimy krążek z oczu. Aby uniknąć takich momentów, postarano się o przekazywanie widoku z kilku niezależnych kamer, które automatycznie naprowadzają na miejsce akcji. Czy to wznowienie, czy faul, prawie zawsze jesteśmy na właściwym miejscu. Nawet sędzia jest ukazany jako ważny element meczu. Goni za krążkiem, gwiżdże spalone na niebieskiej i czerwonej, po prostu wykonuje swoje zadanie. „NHL 97" nafaszerowany jest wieloma statystykami i porównaniami. Możemy dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o zawodnikach, np. ile lat grają zawodowo, skąd pochodzą, gdzie studiowali. Możemy też prowadzić wymianę graczy pomiędzy klubami, gdyż nie wszystkie składy są rzeczywiste. Bodajże największym błędem było umiejscowienie Wayna Gretzkego w drużynie St. Louis Blues, a powszechnie wiadomo, że od początku sezonu zasilił on New York Rangers. Takie niuanse nie wpływają jednak na jakość rozgrywki, która jest najwyższej marki. Oprócz naturalnego zachowania się graczy, autorzy pomyśleli o żywo reagującej publiczność, wiwatującej i krzyczącej, o naturalnych odgłosach uderzeń kija i wywrotek oraz oczywiście o jednym z podstawowych elementów hokejowego meczu — o bijatyce. Jeżeli nie potrafimy wykazać swojej wyższości nad przeciwnikiem podczas gry, nic nie stoi na przeszkodzie, aby porozmawiać z nim w nieco inny sposób, „przykładając siłę do twarzy".



Podsumowanie. Najlepsza symulacja hokeja, jaką kiedykolwiek stworzono. Aż strach pomyśleć, co Electronic Arts przygotuje za rok. Świetna zabawa, szczególnie z drugim graczem, wciągająca na wiele godzin. Nie pozostaje już nic innego, jak gorąco polecić „NHL 97".

Eldgar

wydawca	Electronic Arts
producent	EA Sports
data wydania	Styczeń
cena	145.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX jest | SATURN jest | N64 nie ma

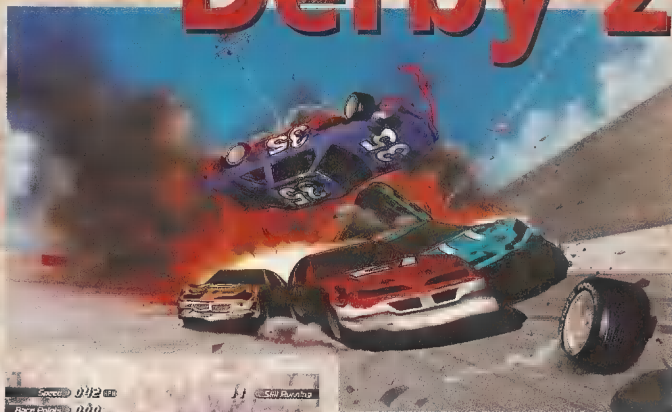
uwagi

92 PROCENT

Kolejny przykład tego, w jakim kierunku podążają programy komputerowe. Świetne wykonanie i realizm. Oby tak dalej.

Destruction Derby 2

Niecały [redacted] PC-cie pojawiły się niekonwencjonalne wyścigi, gdzie punkty przyznawane były za rozbicie przeciwnika, [redacted] kolejność [redacted] odgrywała rolę drugorzędną. „Destru[redacted] Derby” zdobyło uznanie wielu graczy. Nic dziwnego, że [redacted] szybko pojawia się druga część.



Witam Państwa po raz kolejny na wyścigach destrukcyjnych. W poprzedniej relacji (GK 7–8/96), niekwestionowanym liderem jest Edek Żyleta. Ale tym razem ma też groźnego konkurenta. Szasza Szczerbakoff jeździ jeszcze brutalniej niż Edek. To będzie wspaniała walka.

Zapala się zielone światło, bolidy ruszają ostro z miejsca. Już na pierwszym wirażu kotłowanina... Na razie prowadzi Szasza, za nim jest Wiesław Szemborski, zaś Edek dopiero na trzeciej pozycji. Kolejny zakręt... tak, Żyleta już drugi, Wiesław po tym dachowaniu chyba zostanie na barierce. Szasza i Edek idą łeb w łeb. Kto wygra? Są coraz bliżej... Ależ to było uderzenie. Szkoda że kamera nie pokazała. Przed samym skokiem Edek zahaczył o bolid Szaszy, który wbił się w lożę komentatorską konkurencyjnej stacji SSnews. Jak mi przykro... Ale wracamy na tor, bo Edek właśnie przejechał linię mety...

W „Destruction [redacted] 2” [redacted] zasady gry (i [redacted] szczęście). [redacted] jest, [redacted] pierwszym. Liczy się, [redacted] przeżyć. Przeciwnicy będą robili wszystko, aby nam to uniemożliwić, więc i my też nie możemy pozostać im dłużni. Wszystkie chwyty dozwolone. Można zajeżdżać drogę, kopać leżącego (na dachu) i uderzać tak, aby wrogi pojazd wykonał malowniczy obrót o 360 stopni – jest za to specjalny bonus. Do wyboru są trzy ligi: Wrecking Racing, czyli rozbijamy się na punkty, Stock Car, w którym ścigamy się na miejsca i Destruction Derby – opcja dla prawdziwych maniaków (dla mnie), gdzie samochody umieszczane są na specjalnej okrągłej arenie, aby tam trzaskać się do upadłego. Niemniej jednak sequel gry tylko wtedy jest naprawdę dobry, gdy twórcy zawrą w nim taką ilość innowacji, aby program zasłużył na tę swoją dwójkę w tytule, a nie na przykład na dopisek „mission disk”. Na szczęście autorzy z Reflections nie poszli na łatwiznę i postarali się. Do dyspozycji dostaliśmy 7 całkiem nowych tras (dla przypomnienia – w jedynce było ich zaledwie 5) oraz 4 areny do derby. Tym samym rozprawiono się z największą wadą poprzedniczki, jaką była monotonność. Poza tym zwiększono znacznie poziom trudności, dzięki czemu skończenie gry zajmie trochę więcej niż jeden wieczór. Tym razem należy naprawdę sporo potrenować, aby wygrać mistrzostwa (i otrzymać dostęp do nowych tras). Innym ciekawym patentem jest pit-stop, gdzie możemy w ciągu wyścigu naprawić co większe uszkodzenia.





Jednak największe zmiany można zaobserwować w sferze grafiki. Autorzy zastosowali całkiem nowy engine 3D, który znacznie poprawił atrakcyjność tras. Oprócz długich prostych mamy teraz odpowiednio profilowane wiraże oraz wzniesienia, z których przy odpowiedniej prędkości można wystrzelić w górę niczym rakieta. Dzięki temu wszelakie kraksy i stłuczki znacznie zyskały na widowiskowości. Latające w powietrzu szczątki, kawałki blachy i opony, powyginane i skancerowane karoserie nikogo już nie dziwią – podobne bajery mieliśmy w poprzedniej części. Ale co powiecie na możliwość dachowania, twardego lądowania na jednym z boków, jazdy na dwóch kołach czy zderzenia w powietrzu? Odjazd. W porównaniu do jedynki, gdzie pojazdy kurczowo trzymały się asfaltu, tutaj latają aż miło. W czasie zderzenia, sypią się iskry, dobiega nas cudowny dźwięk, a spod buksujących kół leci kurz. Wymyślony przez Patrycję termin „samochodowe mordobicie” pasuje jak ulał. Ulepszono też tła, które nie wyglądają już jak nędzna tapeta na ścianach – są bardziej szczegółowe i przestrzenne.

„Destruction Derby 2” to gra prawie doskonała. Łączy w sobie prostotę, wspaniałe efekty graficzne i dźwiękowe. Jedyną jej wadą jest brak możliwości gry w sieci czy przez modem i Windows 95, pod którymi odpala (znośna szybkość – P100 i wzwyż), ale za to ilość zalet jest przytłaczająca. „DD2” to produkt uniwersalny, dla wszystkich. **_Piotres_**

[redacted]	[redacted]
producent	Reflections
[redacted]	[redacted]
cena	138.00
[redacted]	CD Projekt
wymagania [redacted]	[redacted]

PC-CD jest | PSX jest | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

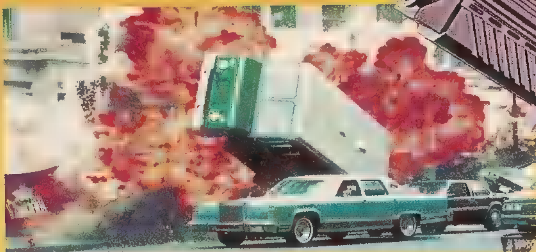
90 PROCENT

„Destruction Derby” powróciło. Nowsze, lepsze, poprawione, wspaniałe. Przygotujcie się na coś bardzo ostrego! Więcej kraks! Jeszcze więcej rozbitych wozów! Kolejna rozbita klawiatura!

Die Hard Trilogy

OOOppss! Po wielkim sukcesie „Alien Trilogy" ekipa Probe z Acclaimu wzięła się za „Szklaną Pukawkę" Sorry! „Pułapkę".







Ja tu sobie wycinam terrorystów, a tutaj takie ważne sprawy w naszym pięknym kraju. Przysięgam tylko na moment włączyłem TiWi i co słyszę, mamy pierwszą stronę Konstytucji. Ludzie nawet nie wiecie jak mnie to podbudowało, tutaj tnę terrorystów, a tu słyszę takie wspaniałe wieści. Normalnie się podjarałem i zupełnie lżej mi na sercu. A już myślałem, że nie będę miał tylu praw co teraz, czyli żadnych. Może wrócę do gierki, bo z tej radości jeszcze schudnę. Gierka składa się z 3 odrębnych części. W głównym menu wybierasz, w której części chcesz namieszać. Pierwsza część to bieganie po piętrach wieżowca, druga cześć to rozwałka na lotnisku (tu się przydaje mysza lub pistolet), trzecia część to jazda przez zatłoczone ulice Nowego Jorku. Bieganie po wieżowcu jest całkiem klawe i całkiem pomysłowo rozwiązane, dużo strzelania, ogólnie może się podobać, zwłaszcza jeśli posiadasz dużą giwerkę. Co pewien czas usłyszysz „Help Me" i to chyba wszystko. Nie nagrałem się jednak za dużo, bo terroryści w tej grze rozmnażają się przez pączkowanie. W drugiej części grałem na joypadzie i zdołałem wejść do budynku, tam przerobili mnie na tatara. Bez myszy raczej nie ruszaj w drugiej części. Trzecia część jest raczej cieniasta. Jedziesz i jedziesz, całe jajo polega na tym, by dojechać na czas. Nie wiem co mam tam jeszcze zrobić, jadę na maksa, a tu ciągle booom. ***Sadyści mogą mieć radochę, bo można sobie trochę porozjeżdżać ludzi, przy tej nieskomplikowanej czynności włączają się wycieraczki, by krew nie przeszkadzała Ci w jeździe.*** Ta część jest żenująca ani to „Ridge Racer", ani symulator Łosia. Możesz w gierce określić stopień brutalności, co jest pomysłem całkiem debilnym, to chyba nie na tym ma polegać. Słowem programiści przegięli pałę z krwistością, nawet wpis do tabeli największych świrów niebotycznie ocieka krwią. Pierwsza część klawa, druga też (o ile się posiada myszę lub pistolet), trzecia zrobiona na siłę i bez jaj. Oczywizda pomiędzy levelami możesz podziwiać co tam chłopaki narenderowali na swoich Siliconach, oprócz tego w gierce sporo tekstów nieustraszonego, żelaznego, wygadanego, nieśmiertelnego, zawsze farciarskiego, przebojowego etc. Willisa.



Ostatnio w TiWi usłyszałem zdanie „tłuszcz nie ma żadnych szans". Mamo znowu mnie obrażają.

Gruby



Giera nie jest wielkim wydarzeniem, ale warto w nią zagrać, choćby z szacunku do znakomitej serii filmów.



[illegible]	[illegible]
producent	Fox/Probe
data wydania	Grudzien
cena	205.00
dystrybucja	IPS/Licomp
[illegible]	[illegible]

PC-CD będzie | PSX jest | SATURN jest | N64 nie ma

85 PROCENT

Disruptor

Najlepiej zrobisz, jeśli nie będziesz grał w tę grę. Powoduje skutki ubo[illegible] w postaci przerąbanej nocy oraz gałek ocznych przypominających ostre palnikowanie.

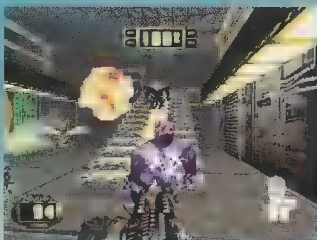


Tak sobie ludziska myślałem, co jeszcze mogą wymyślić lepszego do „Alien Trilogy"? Może „Alien Trilogy 2", a może „Death Rajtuzy 8". Pewnego pięknego dnia wyrwałem „Disruptora" i pozwoliłem sobie na bardzo długie męczenie wzroku. Oj jest w co wybałuszać gały, grafika, może nie w hiresie, ale za to pikna jak diabli, kolorki jak we wtorki, muzyczka paluszki lizać. Słowem, bombka. [illegible] Może trochę o samym wciskaniu paluchów w klawisze joypada. Klawiszologia jest banalna więc jest mały syns się rozpisywać. Ło co w tym wszystkim chodzi? Nie, nie Pani w seterku, nie chodzi o podwyższenie podatków za używanie, czy ja wyglądam na rodzinę pana Kłody. Przypuszczam, że chodzi o to, że Ty jesteś twardzielem, a reszta jest guzik warta. Twoim jedynym celem stało się wybicie w pień wszystkich cyborgów, latających bąków i różnych frajerów. Na rozwałkę czeka stado pluszowych misków oraz setki innych klawych mieszkańców koszmarów. Nie rozwalaj fruwającego robota, jak go rozwalisz jest booom i tracisz sporo energii, a tak małolat Ci nic nie robi. Przy szwendaniu uważaj byś nie umoczył swojego tyłka w podejrzanych cieczach, możesz oczywiście popływać sobie w jeziorku oraz skoczyć z dużej wysokości, pamiętaj jednak, że bardzo często nie ma drogi powrotnej, nooooooooo. Poćwicz sobie skakanie, z czasem przyda Ci się ta umiejętność. Broń zmieniasz klawiszem L1 oraz strzałki, oj jest w czym wybierać, oczywiście jeśli znajdziesz troszkę pukawek i tych, no, tych takich, aaaaaa, już wiem, pocisków. Dalej już nie chce mi się pisać, pewnie i tak przekroczyłem limit. Thanx dla Sęka i businessmana, bez ich wspaniałomyślności nie widziałbym „Disruptora". Bym zapomniał, choć to pewnie truizm, giera jest boska, więc i music jest odpowiedni, klimatycznie w stylu „Alien Trilogy" i oto chyba chodzi. Wady? Hm, a może?, a może, a może? Wiem, wiem, eureka, właśnie wyskoczyłem z wanny i grzeję coś napisać.

„Disruptor" ma wadę, programiści wpadli na genialny pomysł pokazania wszystkiego już na samym początku (cóż za ekshibicjonizm), w menu możesz wybrać sobie training na 5 różnych levelach. Pokazali wszystko i radocha grania trochę się kładzie.

Gruby









[illegible]

[illegible]	[illegible]
producent	Universal
[illegible]	[illegible]
cena	195.00
[illegible]	PSX [illegible]
[illegible]	[illegible]

PC-CD nie ma | PSX jest | SATURN nie ma | N64 nie ma

[illegible] 94 PROCENT

Skeleton Warriors

W [redacted] gier 3D oraz gier-filmów „Skeleton Warriors" [redacted] prawdziwe wydarzenie.

Starsi pamiętają zapewne „Golden Axe", „Torvaka" czy „Barbariana" na Amidze. Po wielu latach oczekiwania wreszcie doczekaliśmy się gierki w tym stylu, z kopiącą zadek jakością. Tradycyjnie historyjka jest banalna i osadzona w typowym dla tego stylu świecie pełnym szkieletorów, potworków z kilkoma głowami i łapami oraz całym mnóstwem innego pełzającego, skaczącego badziewia.

Grafika jest, jak to mówią najstarsi Indianie – czadowa. W „Skeleton Warriors" wykorzystano nałożone, ruchome bitplany oraz skorzystano z nowej, robiącej wrażenie techniki połączenia grafiki 3D z 2D. Dodatkowo między levelami możesz sobie luknąć na klawe renderowane animacje, masz czas na



otarcie czoła. Na pewno chcecie wiedzieć czym się łazi i co się robi. Łazi się gościem z wielkim mieczem, oprócz miecza dochodzą inne śmiercionośne sprzęta, takie jak wybuchowe kozie bobki etc.

Takim oto frajerem skaczesz i wycinasz w pień wszystko, co Ci się nawinie, [redacted] pojawia się tego tyle, że masz co robić i nie ma czasu na nowy odcinek brazylijskiego serialu. ***Oprócz tradycyjnych [redacted] stylu „idziesz i wycinasz" [redacted] le-[redacted] stylu „Magic Carpet"*** (raczej kiepsko zrobione i mało wciągające). Pomiędzy dużymi levelami walczysz z bosami, pierwszy to Dagger (narwany misiek), Aracula (kościsty dupek), Shrieka i Barona Darka nie widziałem, bo przegrałem sobie w małpim gaju (12 misja). Dużych leveli jest 4, każdy duży level, to kilka misji i walka z końcowym frajerem. W tym świecie nie masz przyjaciół, nawet miła roślinka wyżre Ci trzewia, a porusząjąca się kupa czegoś wystrzeli inną kupę. W świecie małp trochę sobie poskaczesz, właśnie na takim levelu się wyłożyłem i to nie dlatego, że zabrakło energii, można powiedzieć zabrakło cierpliwości. Wady? Hm, może wada, gdzie jest zgrywanie stanu gry na memory card! Wrrrrr!

Gruby

Giera kopie zadek i to zdrowo, w erze gier 3D to naprawdę perełka.



Virtua Cop 2

Nie minął rok od ukazania się „Virtua Copa" – gry, która nieźle namieszała w światku konsolowym. Do tego stopnia, że Sega postanowiła stworzyć nowego, ulepszonego „Wirtualnego Glinę", którego recenzję dzisiaj prezentujemy.



Gra sprzedawana jest w komplecie razem z pistoletem – Virtua Gun, lub też jako samodzielny program. Jeżeli chodzi o komplet, to z jednej strony jest to niezłe posunięcie, gdyż otrzymujemy całkiem sympatyczny zestawik, który użytkować możemy przez długi czas, wykorzystując pistolet do innych gierek, zaś z drugiej strony musimy wybulić znaczą kwotę.

Znów źle się dzieje w mieście Virtua City, dlatego do akcji musi wkroczyć ekipa prawdziwych zawodowców i pokazać wszystkim, kto tu naprawdę rządzi. W porównaniu z „VC 1" nastąpiło kilka zmian – trzeba przyznać, że na lepsze. ***Do wykonania mamy trzy misje, podzielone na [illegible] mniejsze, w których [illegible] się od nieprzyjaciół. Sprawa jest banalnie prosta, należy [illegible] wszystkich położyć [illegible],*** a przy tym nie trafić szwendających się na linii ognia cywili. Akcja została wzbogacona o wiele czynników, które sprawiają, że rozgrywka jest rewelacyjna i dynamiczna. Teraz zwyczajnie możemy wsiąść do samochodu i pognać ulicami miasta za bandziorem. Strzelanina jest, jak w amerykańskim filmie, wszystko się wali, jest dużo ognia i wybuchów. Możemy strzelać nie tylko do nieprzyjaciół, lecz także w pojazdy (opony), co doprowadza do ich przewrotek. Nowością jest możliwość wybrania sobie kierunku akcji, więc nie musimy tylko bezwładnie podążać za kamerą. Przy następnym uruchomieniu gry, obieramy sobie tę nie wykorzystaną drogę, co sprawia, że praktycznie poruszamy się po zupełnie innym terenie, choć w końcu i tak dotrzemy do wyznaczonego celu. Wspomniałem już o pogoniach samochodem, lecz możemy też podróżować metrem, które również zostało opanowane przez wrogi element. Atakowani jesteśmy z ziemi i powietrza – z helikopterów. Akcja toczy się w banku, na stacji metra, na ulicach miasta i na statku. Przeciwnicy strzelają do nas z różnego rodzaju broni, rzucają granatami, beczkami itp. My nie jesteśmy dłużni. Oprócz standardowego pistoletu, możemy znaleźć pięć innych rodzajów broni – magnum, shotgun itd. i pruć ze wszystkich sił. Na końcu każdego epizodu znajduje się boss, który jest niezłym twardzielem, ale oczywiście możliwym do pokonania. Gra oferuje nam trzy tryby trudności, możliwość wyboru liczby żyć oraz tzw. celność broni. Polega to na tym, że możemy posiadać broń bardzo celną, ale także taką, której opanowanie zajmie nam sporo czasu. Każdy etap kończy się statystycznym podsumowaniem, gdzie zobaczyć możemy liczbę punktów, jakie nazbieraliśmy, oraz procent trafień. Jak rewelacyjną grą jest „Virtua Cop 2" mógł się przekonać każdy, kto w czasie testowania jej przez nas, odwiedził redakcję. Grali wszyscy, Naczelny, jego syn, Łukas, Jasio. Nawet Kuba, który Segi raczej nie dotyka, tylko wielbi swoją PlayStation. Widziałem jak różni goście zatrzymywali się choćby na chwilę i spoglądali z zainteresowaniem na trwające potyczki. A gdy pewnego dnia, tak mimochodem stwierdziłem, że wypadałoby zwrócić ten sprzęt, napotkałem takie spojrzenia, od których krew mi się w żyłach ścięła. Więcej podobnych rzeczy nie proponowałem. **Eldgar**





„Niesamowicie wciągająca strzelanka, którą już można zaliczyć do kanonu gier kultowych"

wydawca	Sega
producent	AM2
data wydania	Już jest
cena	219.00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Standardowe

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	nie ma	jest	nie ma

uwagi: [illegible]

93 PROCENT

Exhumed

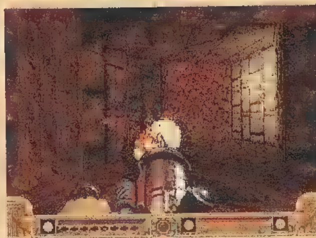
Jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe gry dooomopdobne. Jedną z najnowszych jest ta, opisywana dzisiaj.



Świat „Exhumed" różni się od wszystkich, które dotychczas znaliśmy. Nie jest to opuszczona stacja kosmiczna czy baśniowa kraina, lecz Egipt, ze wszystkimi swoimi tajemnicami. Sterując młodym poddanym, który zdołał wyrwać się z okowów śmierci, musimy odnaleźć osiem części transmitera i szczęśliwie zakończyć naszą wędrówkę.

Naszym podstawowym wyposażeniem jest miecz, jednak zaraz po rozpoczęciu rozgrywki znajdujemy pistolet, więc samopoczucie poprawia się znacznie. Tereny, po których przyjdzie nam podróżować, wyglądają bardzo ciekawie. Pełne są wszelkiego rodzaju ornamentów i tajemniczych znaków, pochodni oświetlających teren, które potęgują uczucie grozy. W kątach stoją wazy, niszcząc je wejdziemy w posiadanie dodatkowych kulek energii i amunicji. Czasem wyskoczy też skorpion, wiec musimy mieć to na uwadze. Wiele z pomieszczeń stoi dla nas otworem, jednak są takie, do których potrzebujemy klucza — symbolu, który znaleźć można w najbardziej nieoczekiwanych miejscach — na wysoko usytuowanych półkach skalnych, bądź tam, gdzie znajduje się wiele skorpionów.

Choć posiada niewątpliwy osobisty charakter, brak mu siły przebicia i otoczki...



Jednym z mankamentów na początku gry jest niewielka liczba wrogów. Same skorpiony i ptaki to jeszcze za mało, aby czuć się usatysfakcjonowanym. Owszem, od czasu do czasu nawinie się jakiś osobnik człekopodobny, ale zdarza się to naprawdę rzadko. Dopiero później rozpoczyna się prawdziwa jatka. A gdy jeszcze znajdziemy M-60 lub miotacz ognia, to nikt nam nie podskoczy. ***Zabijając nieprzyjaciela, otrzymujemy upgrady naszego wątłego zdrowia lub dodatkową amunicję. Często przyjdzie nam porywać się na silniejszego z mieczem w dłoni i tylko własny upór może nas uratować z tak beznadziejnej sytuacji.***

„Exhumed", mimo że jest poprawnie wykonaną grą, nie stanie się wielkim hitem. Choć posiada niewątpliwy osobisty charakter, brak mu pewnej siły przebicia i otoczki, jaka przyignęła do „Duke'a" lub „Quake'a". Tym nie mniej polecam miłośnikom gatunku, gdyż zawsze jest to coś innego i nowego.

Eldgar

wydawca	BMG
producent	Lobotomy
data wydania	Listopad
cena	219.00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Standardowe

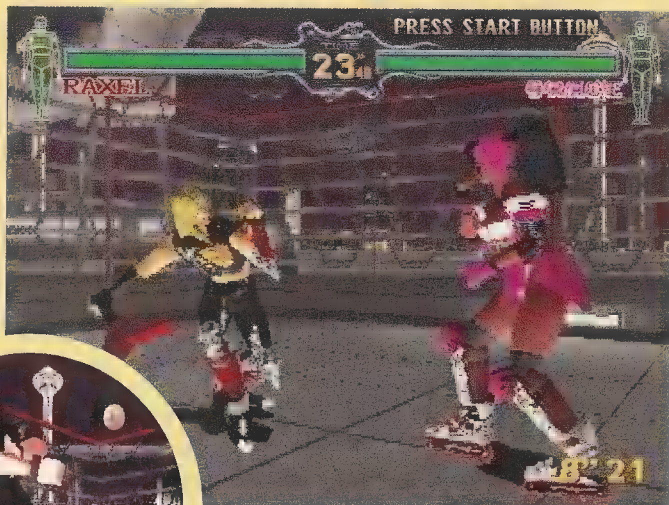
PC-CD będzie | PSX jest | SATURN jest | N64 nie ma

uwagi

85 PROCENT

Fighting Vipers

Firma AM2, pracująca dla SEGI, może się poszczycić takimi tytułami na Saturna jak: „Virtua Cop 1&2", „Virtua Fighter 1&2" oraz „Virtua Fighter 3" na automaty.



Wszystkie gry, zwłaszcza ta ostatnia, wyróżniały się spośród innych niesamowitą grywalnością, wspaniałą grafiką oraz animacją. Po dość długiej przerwie goście z AM2 stwierdzili, że znów trzeba wypuścić coś, co trafi do serc wszystkich posiadaczy Saturna. Mowa w tym miejscu o „Fighting Vipers". Jest to niemalże idealna konwersja znanej na Zachodzie (u nas nie widziałem automatu) trójwymiarowej bijatyki ulicznej. ***Każdy, kto chociaż przez chwilę rzucił na nią okiem, prawdopodobnie stwierdzi, że nie różni się ona prawie niczym od „Virtua Fighter 2". Ale tak nie jest.*** Więc co nowego? Jest osiem podstawowych postaci, różniących się stylem walki i posiadanym sprzętem. Mamy tutaj skateboardera Picky'ego, BMX-owca Tokio, a nawet tancerkę Candy. Każdy znajdzie swojego faworyta (moim jest Picky). Walka odbywa się standardowo na czas, jeden na jednego, do dwóch wygranych, na ciekawie rozwiązanej arenie. Jest ona otoczona z czterech stron różnego rodzaju ścianami, od których zawodnicy mogą się odbijać lub złapanemu kolesiowi nadać prędkość potrzebną do pocałowania ściany z rozpędu. Garnitur ciosów posiadanych przez postacie jest naprawdę imponujący. Każda posiada co najmniej 6 rzutów i masę combo.



Nowością jest to, że każdy zawodnik ma charakterystyczną dla siebie broń, tak więc Picky może używać swojej deskorolki, a gwiazda rocka Raxel – swojej gitary. Ważną częścią walki są tak zwane Counter moves, czyli kontrataki, przy których nasz zawodnik blokuje zadany mu cios i uderza ze zdwojoną siłą. Jeżeli zakończymy walkę ww. uderzeniem, to przeciwnik z niesamowitą prędkością uderza w ścianę, rozwalając ją na drobne kawałeczki. Jeszcze nie dodałem, że każdy fighter ma na sobie pancerz, który zmniejsza ubytek energii przy przyjmowaniu ciosów. Oczywiście, możemy oponenta pozbawić tych ochraniaczy odpowiednią serią uderzeń. Gdy tego dokonamy, będziemy mogli obejrzeć ostatnio zadany cios z trzech różnych kamer (jak w mangowych filmach). „FV" ma bardzo użyteczną opcję, której nie zawierał „VF2", a mianowicie Training mode. Po jej włączeniu wybieramy dwóch zawodników. Jednego, którym chcemy trenować, oraz drugiego, który będzie nam służył jako worek treningowy. Po formalnościach zostajemy przeniesieni na jedną z aren i już możemy odkrywać przeróżne ciosy i kombinacje. Dla bardziej leniwych jest opcja, która zademonstruje większość ciosów, a nawet pozwoli spróbować je wykonać. To tyle, jeżeli chodzi o nowe rzeczy. Reszta jest taka sama jak w „VF2". Mimo że grafika jest zrobiona na tej samej zasadzie, to jest trochę gorsza niż w poprzedniczce. Za to sama gra jest szybsza i bardziej dynamiczna. Muzyka i odgłosy są świetnie zgrane z tym, co dzieje się na ekranie.

Zdanek





wydawca	Sega
producent	AM2
data wydania	Grudzień
cena	219,00
dystrybucja	[illegible]
wymagania sprzętowe	[illegible]

PC-CD [illegible] · PSX nie ma · SATURN jest · N64 nie ma

[illegible] **95 PROCENT**

Chłopaki z AM2 znów pokazali, że są nieźli, a ludzie z SEGI, że nie wydają chłamu. Uwierzcie mi! Na pewno będziecie zadowoleni z zakupu tej świetnej gierki.

C & C: Red Alert

Jak zdążycie się przekonać [redacted] Alert zawiera wiele misji i przejście ich sprawia nie [redacted] problem. Jednak podpowiedzi [redacted] niej mogłyby zająć cały [redacted]. My przedstawiamy tylko część z nich - takie małe podpowiedzi [redacted] Wielkiej Gry.

„Red Alert" jest z pewnością świetną grą! O tym mówią i piszą wszyscy. Znacznie rzadziej wspomina się, że jest to gra niezbyt łatwa do zwycięskiego ukończenia.

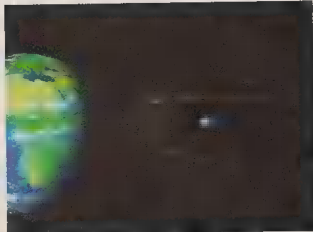
Jest w „Red Alert" wiele misji, w których – aby wygrać – trzeba dać z siebie wszystko! Ci, którzy zwyciężyli w uprzedniej „C&C" oraz w jej misjach „The Covert Operations", odpowiedzą, że właśnie o to chodzi, by nie było zbyt łatwo! Przyznaję, że mają rację. Jest jednak pewne małe ale. Nie wszyscy gracze są od razu Frontowymi Twardzielami... To przychodzi z czasem. Myślę, że takim właśnie trzeba trochę pomóc. Podane niżej podpowiedzi do gry „Red Alert" są dedykowane przede wszystkim tym, którym gra ta potrafiła „dołożyć". Nie znajdziecie tych podpowiedzi w firmowej instrukcji gry. Zacznijmy od spraw elementarnych. Jeśli rozgrywamy „Red Alert" w trybie człowiek kontra komputer – naszej ludzkiej logice przeciwstawiona będzie logika komputera.

W „Red Alert" komputer najczęściej stosuje kilka prostych, lecz skutecznych wariantów taktycznych. Po pierwsze – będzie starał się wykończyć nas już w pierwszych minutach rozgrywania misji. Będzie nas nękał falowymi atakami, wykorzystując swą przewagę sił. Będzie starał się sparaliżować w zarodku budowę naszej bazy produkcyjnej i systemów obronnych. Będzie niszczył lub osłabiał nasze jednostki, nie dając szansy i czasu na tworzenie nowych. Start misji to często najtrudniejszy etap walki – walki o zwykłe przetrwanie. Jeśli odpowiemy szybką i skuteczną obroną – przy odrobinie szczęścia przetrwamy. Co więcej – krok po kroku będziemy umacniać nasze siły. Zapytacie zapewne, jak tego dokonać? Aby odpowiedzieć, rozważmy problem:

Taktyka i strategia [redacted] „Red [redacted]"

Zwróćcie uwagę, że w „Red Alert" program bardzo rzadko stosuje taktykę uników i odwrotów. Oznacza to, że komputer po prostu nie wie, kiedy wycofać się z walki. Idzie frontalnym atakiem, na całego! Pragnie szybko wybić nasze jednostki, nawet za cenę utraty wszystkich własnych. Będzie starał się wyeliminować kolejno nasze najsłabsze jednostki, nie starając się wybrać spośród nich najgroźniejszych! Tę słabość komputera trzeba umieć wykorzystać! Spytacie ponownie – jak? Metoda jest prosta, wręcz banalna! Trzeba w pierwszej kolejności eliminować najgroźniejsze jednostki wroga. Posłużę się prostym przykładem. Załóżmy, że nasze trzy średnie czołgi i kilku wspierających je Rocket Soldiers są atakowane przez trzy ciężkie czołgi, dwie wyrzutnie rakiet V2 oraz czołg Mamut. Nasza sytuacja wydaje się beznadziejna. Ale pozory mylą! Podejmujemy obronę i pozostawiamy na razie w spokoju Mamuta i wyrzutnie rakiet! Atakowanie ich w pierwszej kolejności byłoby niewybaczalnym błędem! Ich ogień jest stosunkowo wolny i nie zawsze celny. Najpierw bez chwili zwłoki koncentrujemy cały nasz ogień na kolejnych czołgach ciężkich przeciwnika. Właśnie one dokonują największych spustoszeń. Kiedy wyeliminujemy je, natychmiast dobieramy się kolejno do wyrzutni rakiet. Są one bardzo wrażliwe na nasz ogień i po chwili mamy je z głowy. Teraz dopadamy do gardła Mamutowi. Jeśli wszystko to przeprowadziliśmy wystarczająco szybko i sprawnie – poniesiemy względnie małe straty i zyskamy bezcenne minuty spokoju na rozbudowę naszych obiektów lub odbudowę zniszczonych jednostek. Takich falowych ataków będzie sporo. Jeśli na początku każdego z nich w porę zlikwidujemy najgroźniejsze jednostki wroga – przetrwamy i wkrótce opanujemy sytuację!

Drugim ulubionym wariantem taktycznym komputera w „R.A." jest wypatrywanie i atakowanie naszych słabych punktów. W początkowych fazach misji, punktów tych mamy niestety wiele. Komputer szybko rozpozna nasze „miękkie" miejsca, a potem zwiąże „demonstracyjną" walką nasze silne jednostki. Za chwilę jednak nastąpi właściwy atak wroga. Na nasze najsłabsze miejsca uderzą spadochroniarze wroga, desant oddziałów inżynieryjnych lub zaatakują je znienacka pojedyncze Mamuty, dwa–trzy ciężkie czołgi lub odosobnione wyrzutnie



rakiet. Możemy temu zapobiec przez skrócenie naszych linii obronnych. Zapewni to możliwość szybkiego przerzutu naszych jednostek pancernych w miejsca możliwego zagrożenia. O potrzebie budowy w tej fazie misji umocnień, bunkrów, wież artyleryjskich czy gniazd obrony przeciwlotniczej nie będę się rozwodził, gdyż – jeśli na nie nas stać (kosztowo i czasowo) – to sprawa oczywista.

Bardzo ważnym naszym zadaniem strategicznym jest jak najszybsze zbudowanie we właściwym miejscu naszego Construction Yardu. Ten budynek w większości misji decyduje o wszystkim. Kiedy już dysponujemy nim – kolej na budowę niezbędnych budynków elektrowni. Kiedy już je mamy, najważniejsza będzie szybka budowa rafinerii rudy. Trzeba ją zlokalizować możliwie blisko złóż rudy i pokładów szlachetnych kamieni. W zasadzie – przy każdym złożu powinna być zbudowana oddzielna rafineria. Nie stać nas na długie trasy wywrotek-koparek do rafinerii.

Produkcja rafinerii zapewni nam pieniądze na budowę koszar, fabryki pojazdów lub stoczni okrętowej. Pamiętajmy, że wybudowanie dwóch czy trzech takich samych zakładów produkcyjnych znacznie przyspieszy cykl produkowania potrzebnych jednostek. W dalszych fazach misji, pożytecznym będzie budowanie fałszywych budynków (Fake Struktures). Odwracają one uwagę nieprzyjaciela od naszych prawdziwych obiektów, niestety mają mało punktów wytrzymałości i wymagają silnej obrony.

Zniszczenie wrogiego Construction Yardu i/lub rafinerii rudy, to najpilniejsze z naszych ofensywnych zadań strategicznych. Jeśli to się powiedzie,







Twoje zwycięstwo w misji jest tylko sprawą czasu. Rzecz w tym, że do obiektów tych trudno dotrzeć. Są ulokowane w najodleglejszych punktach terenu misji i zaciekle bronione. Najpierw trzeba więc „rozmiękczyć" system obronny wroga. Starajmy się atakować w pierwszej kolejności jego wywrotki pozyskujące rudę (Ore Truck) i budynki elektrowni. To śmiertelne zagrożenie dla komputerowego przeciwnika. Musimy liczyć się z tym, że w odpowiedzi rzuci do walki wszystkie swe siły. Atakując, pamiętajmy o używaniu klawisza „X". Powoduje on rozrzucenie w terenie naszych atakujących jednostek. Dzięki temu nasze straty zostaną zminimalizowane, a cele ataku szybciej osiągnięte. Pamiętajmy o atakowaniu naszymi jednostkami powietrznymi tych wszystkich jednostek wroga, które nie mogą się przed atakami z powietrza bronić. Klasycznym przykładem jest kierowanie helikopterów Apache przeciw tym czołgom, które nie posiadają rakiet. Przekładając tę zasadę do reguł taktyki naszej obrony – pamiętajmy o zbudowaniu działek przeciwlotniczych (AA gun) i wyrzutni pocisków rakietowych (SAM Site). Zaniechania w tym zakresie są zawsze zgubne. Wypróbowanym sposobem zapobiegania desantowi lądowych jednostek wroga, przy użyciu wodnych transporterów, jest blokowanie przybrzeżnego terenu kilkoma czołgami. Transportery nie będą miały gdzie rozładować desantu, staną przy brzegu bezradne i będą łatwym celem dział naszych czołgów. Technika blokowania terenu jest również bardzo przydatna, jeśli pragniemy zapobiec odbudowie jakiegoś zniszczonego przed chwilą obiektu przeciwnika. Wystarczy postawić piechura na miejscu zlikwidowanej wieży armatniej i utrzymać go w tym miejscu.

Przenieśmy się z kolei z obszaru walk powietrznych na teren walk jednostek pływających. Budując łodzie podwodne pamiętajmy, że najlepiej działają one w tzw. wilczych stadach (Wolfpack). Wysyłajmy je grupowo, po 5 sztuk i więcej. Nieprzyjacielskie okręty zawsze będą jednocześnie atakować tylko jedną naszą łódź podwodną z „wilczego stada". To sprawi, że żaden z atakujących nie przeżyje jednoczesnego trafienia czterema czy pięcioma torpedami. Jeśli będziemy atakować nieprzyjacielskie łodzie podwodne – starajmy się podpłynąć jak najbliżej do nich. Nie musimy trafiać naszym ogniem bezpośrednio w te łodzie, nie jest to zresztą łatwe. Jeśli pociski z naszych okrętów padną obok nieprzyjacielskich łodzi podwodnych, odłamki tych pocisków uszkodzą je i zmuszą do wynurzenia. Dalszych etapów takiej rozgrywki nie muszę chyba podpowiadać.

Wykorzystywanie błędów gry

Zaczynam od stwierdzenia, że błędy te nie dotyczą całego nakładu srebrzystych dysków z „Red Alert", a jedynie początkowych wersji gry, może nawet tylko ich części. Wykorzystując te błędy, można podobno uzyskać szereg ciekawych informacji, a nawet konkretnych materialnych korzyści w grze. Zagraniczna prasa donosi o tych błędach, osobiście jednak nie udało mi się na nie napotkać. Z dziennikarskiego obowiązku podaję za prasą niektóre z nich. Być może natrafią na nie nasi Czytelnicy. Oto przykłady. Tereny w „Red Alert" kryją nie tylko rudę i klejnoty. Są w nich również ukryte przez wroga, niewidoczne miny. Wykrywanie min przez najeżdżanie na nie pojazdami jest zdecydowanie mało ciekawe. Znacznie lepszym sposobem jest symulowanie zamiaru rozstawienia na podejrzanych terenach naszych budynków. Jest to sposób na wykorzystanie subtelnego błędu gry. Jeśli badane tereny uniemożliwiają stawianie budynków, wskazuje to na obecność min. Dobrym sposobem zwalczania wykrytych min jest ostrzał podejrzanych miejsc przez wyrzutnie rakiet V2 lub przez Rocket Soldiers. Niezłe wyniki może dać również polowanie na zauważone opodal nieprzyjacielskie stawiacze min (layers).

Wykorzystanie innego błędu gry pozwala na wykrywanie zanurzonych nieprzyjacielskich łodzi podwodnych. Metoda jest dość zaskakująca i polega na przewrotnym wykorzystaniu ekranu radaru. Trzeba wybrać łódź patrolową lub niszczyciel i przesuwać okienkiem kadru po ekranie radaru. Jeśli pojawi się w nim punkt czerwony, to w tym miejscu jest ukryta nieprzyjacielska łódź podwodna.

Wykorzystanie innego błędu polega na zbudowaniu drugiej, równoległej fabryki sprzętu. Uruchamiamy produkcję wozu bojowego w fabryce podstawowej (primary) i w czasie trwania procesu zmieniamy fabrykę na tę drugą. Podobno wyjadą dwa wozy. Błąd ten trudno nazwać subtelnym i myślę, że wkrótce po wersji beta został on usunięty.

Logistyka w „Red Alert"

Problem wyczerpywania się złóż rudy nie rysuje się w „Red Alert" tak ostro jak w uprzednich częściach „C&C", niemniej istnieje. Nie zapominajmy, że eksploatowane w „Red Alert" złoża z czasem regenerują się. Regenerację złóż rudy można przyspieszyć, eksploatując je po przecinających się pasach. W ten sposób powstaje swoista szachownica złóż, które regenerują się szybciej niż po nie uporządkowanej eksploatacji. Jeśli dostępne dla Twoich wywrotek złoża rudy są niezbyt bogate lub trudno dostępne – będziesz musiał przejść na ręczne sterowanie wywrotkami-koparkami. Jeden kurs wywrotki do rafinerii zapewnia dostawę maksymalnie ośmiu jednostek rudy lub kamieni szlachetnych. Jednostka klejnotów przynosi 50 kredytów, podczas gdy jednostka rudy daje 25 kredytów. Ze względu na to, że klejnoty nie podlegają regeneracji, należy je zbierać w pierwszej kolejności. Na ich miejscu mogą (lecz nie muszą) odnawiać się pokłady rudy.

Nie opublikowane komendy

Poznanie ich ułatwia operowanie interfejsem gry. Oto one: równoległe etapowe naciskanie klawisza „Q" i przycisku myszy umożliwi Ci wytyczenie dokładnej trasy dojścia Twojej jednostki do wyznaczonego dla niej punktu, zapewniając ominięcie miejsc trudnych lub niebezpiecznych. Wadą tego udogodnienia jest fakt, że nie możesz w punkcie docelowym zaprogramować polecenia natychmiastowego przystąpienia tej jednostki do ataku. Inne pożyteczne klawisze to: „B"– poprzednia jednostka, „T" – wybierz tryb naprawy, „Y" – wybierz tryb sprzedaży.



Tryb dla samotników

Istnieje możliwość nietypowego wykorzystania misji wielu graczy. Poprzez odpowiedni wybór w menu tej opcji, można misje te wykorzystać do indywidualnej gry jednego gracza przeciw komputerowym wielu przeciwnikom. Przeciwników tych może być od jednego do siedmiu. Misje te są bardzo interesujące i jednocześnie – z reguły – bardzo trudne do wygrania. Pamiętajmy, że wybierając w tym trybie dla siebie określone państwo – będziemy korzystać z przypisanego do niego bonusu. Ma to miejsce jedynie w trybie gry wielu graczy. A oto bonusy:

dla Anglii – o 10% lepszy pancerz pojazdów,
dla Niemiec – o 10% lepsza siła ognia,
dla Francji – o 10% większa szybkość ognia,
dla Ukrainy – o 10% szybsze jednostki,
dla Z.S.R.R. – o 10% tańsze koszty produkcji.

To by było na tyle. Wiem, że temat „R.A". jest jak rzeka. Jeśli znacie inne możliwości tej wspaniałej gry – napiszcie do redakcji. Niech moc będzie z Wami.

Reset

Tomb Raider



Recenzja wspaniałej gry firmy Eidos, „Tomb Raider", zamieszczona w poprzednim numerze Gier Komputerowych, choć przybliżyła nieco tę pozycję naszym Czytelnikom, nie wyczerpała w najmniejszym stopniu wszelkich jej aspektów.

Poniżej znajdziecie poradnik, zawierający kilkanaście cennych porad i podpowiedzi, na temat jak grać, by wygrać.

PORADA 1

Pierwsza i najważniejsza rzecz. Grę należy save'ować tak często, jak to tylko możliwe – przed wykonaniem jakiegoś trudniejszego ruchu (skok itp.), bądź przejścia na nowy, nie znany teren. Śmierć czyha na nas na każdym kroku, więc powrót do niedawno zapamiętanego stanu będzie o wiele prostszy, niż powtórne przechodzenie kilku poziomów.

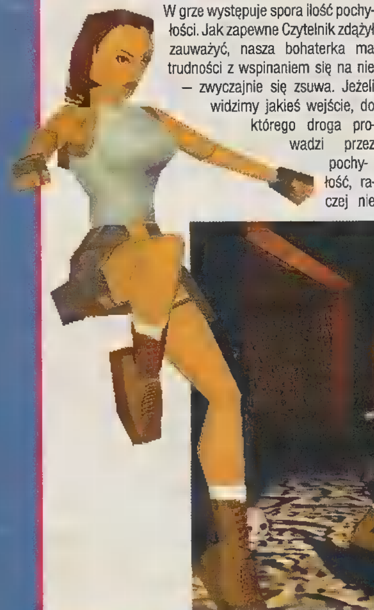
PORADA 2

Rozgrywkę najlepiej rozpocząć od zwiedzania domu Laury. Wbrew pozorom nie jest to bezsensowne. Możemy tam napotkać wiele przeszkód, które pozwolą nam zrozumieć jak funkcjonuje świat „Tomb Raidera". Trenując na specjalnie przygotowanym torze, uczymy się klawiszologii i zachowania w trudnych chwilach.

PORADA 3

Laura potrafi skakać bardzo wysoko i daleko, dlatego nie należy się martwić odległościami. Trzeba starać się doskoczyć do wszystkiego, a nuż się uda.

PORADA 4



W grze występuje spora ilość pochyłości. Jak zapewne Czytelnik zdążył zauważyć, nasza bohaterka ma trudności z wspinaniem się na nie – zwyczajnie się zsuwa. Jeżeli widzimy jakieś wejście, do którego droga prowadzi przez pochyłość, raczej nie ma szans, aby się tam dostać. Trzeba przeszukać teren i znaleźć inną ścieżkę.

PORADA 5



Wędrując powinniśmy wchodzić dosłownie wszędzie, gdzie się da. Na tak rozległym terenie ukrytych jest zawsze kilka sekretnych pokoi, w których znaleźć można bardzo ciekawe wyposażenie. Sekretne pomieszczenia nie są trudne do znalezienia, należy tylko uważnie patrzeć. Może się zdarzyć, że za ścianą roślinności znajduje się wejście do niego.

PORADA 6

Podstawowym sposobem poruszania się Laury, jest bieg. Jednak w takim przypadku możemy przegapić wiele ciekawych i niezbędnych rzeczy. Polecam zatem chodzenie (strzałka kursora w przód + wciśnięty Shift). Dzięki temu możemy wcześniej ujrzeć zagrożenie w przypadku nacierających na nas wrogów, bądź spadającego w dół urwiska.

PORADA 7

Należy badać wszystkie ściany, gdyż znajdują się na nich przełączniki do wielu drzwi. Często otwierając jakieś wrota musimy pamiętać, że gdy je przekroczymy, to zapewne się zamkną. Na trasie naszej wędrówki nic nie jest ustawione bez sensu. Kolumny ustawione od najmniejszej do największej zachęcają nas do wspinaczki po nich.

PORADA 8

Polecam częste korzystanie z możliwości rozglądania się na wszystkie strony. Jest to niezwykle pożyteczne, pozwala nam dojrzeć rzeczy najbardziej ukryte, których wydawałoby się, że zwyczajnie nie ma.

PORADA 9

Podczas walki robić jak najwięcej uników i przewrotów. Jeżeli to możliwe, to wroga najlepiej ostrzelać z pewnej wysokości. Nie jest wtedy trudno go powalić, a przy tym nie doznajemy uszczerbku na zdrowiu. W bezpośredniej potyczce wilki nie jest trudno zabić, natomiast konfrontacja z niedźwiedziem czy raptorem kończy się tragicznie.

PORADA 10

Na pewno natkniemy się na wiele skalnych bloków, równo ociosanych i wyróżniających się kolorem. Laura potrafi je przesuwać – pchać i wysuwać. Czasem czynność taką należy wykonać kilka razy, tak aby blok znalazł się na właściwym miejscu. Musimy zwracać uwagę także na podłogę. Porysowane kafelki zapadają się, często kryjąc w sobie tajemne przejścia.

PORADA 11

Pływając w wodzie należy pamiętać, że powietrze się kończy. Teoretycznie starcza go na 2 minuty, jednak nurkując w rozległych korytarzach często zapominamy, że jesteśmy uzależnieni od niego.

PORADA 12

Nie można się załamywać, choć może się to zdarzyć. Proponuję próbować po kilka razy, aż wreszcie się uda. Może za drugim razem doznamy olśnienia i znajdziemy wyjście z pozornie beznadziejnej sytuacji.

Mam nadzieję, że tych kilka porad pomoże Wam wszystkim w podróży po zawiłym świecie „Tomb Raidera".

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, to postaramy się o pełne rozwiązanie tej znakomitej gry. Jednak proponuję, aby w spokoju i samotności odkrywać kolejne etapy oraz samemu stawiać czoła wyzwaniu, gdyż w takim przypadku radość z uczestnictwa w fantastycznej przygodzie jest przeogromna.

Eldgar

Urban Runner

W tym odcinku przedstawiamy trzecią część rozwiązania.

Hotel

Recepcjonistka też człowiek i od czasu do czasu przegląda gazety. Ostatnio zauważyła w jednej z nich szkic pamięciowy jednego z gości hotelowych, o czym niezwłocznie powiadomiła policję. Gdy siedziałeś w swym pokoju, otrzymałeś telefon, że inspektor Van Dale idzie do Ciebie z wizytą. Tak więc masz parę chwil, by ukryć wszystkie obciążające Cię dowody. Kapsułkę schowaj w misce z cukierkami (Use CAPSULE on BOWL). Dokumenty polej atramentem (Use INK on DOCUMENT). Następnie otwórz barek (open minibar) i weź butelkę whisky (Whisky). Ma ona sporą etykietkę. Włóż w nią fałszywy identyfikator policjanta (Use POLICE ID CARD on Whisky *LABEL*). Inspektor nie znajdzie przy Tobie żadnych dowodów, co go lekko zdenerwuje. Następnie wyprowadzi Cię na zewnątrz w pobliże jego samochodu. W międzyczasie zorientujesz się, że ma zamiar Cię zabić. Gdy zdejmie kajdanki, otworzy bagażnik i każe Tobie włazić do środka, wylej atrament na koc wyściełający kufer (Use INK on CLEAN BLANKET). Van Dale schyli się, by zobaczyć jakie szkody wyrządziłeś. Teraz go ogłusz klapą od bagażnika (Boot lid).

Redakcja

Kierujesz Adą. Zauważysz (Look discreetly), że pokój Freddiego nawiedził inspektor Van Dale. Na początku pójdź do strefy pocztowej (Mail area) i ze stołu weź dzisiaj nadeszłe listy (Mail) oraz klej (Tube of glue). Teraz podejdź do stołu z kawą (Coffe area) i zagotuj wodę (Boil the water). Nad parą otwórz jeden z listów (Use MAIL on STEAM). Następnie włóż do niego list polecający (Use MAX'S MESSAGE on Mail *USEALED ENVELOPE*). Teraz zaklej kopertę (Use GLUE on Mail *HIDDEN MESAGGE*). Wejdź teraz do biura i przekaż pocztę Freddiemu [(Go in) – (Freddy) – (Use MAIL on FREDDY)]. Gdy odkryje Twoją tożsamość, poprosi o zieloną teczkę ze zdjęciami. Strąć pudełko ze spinaczami (Box of paperclips) i zacznij je zbierać. Gdy inspektor będzie podziwiał widoki, Freddy schowa teczkę do kieszeni jego płaszcza. Zagadnij następnie szefa (Freddy). Poprosi Cię o kawę. Ty, jak na prawdziwą sekretarkę przystało, zrób kawę, załaduj ją na tacę [Coffe area – Make some coffe; (Cups)] i wejdź do pokoju (Use TRAY on OFFICE DOOR). Teraz tylko wylej kawę na płaszcz inspektora (Use TRAY on RAINCOAT), aby wynieść go pod pozorem wyczyszczenia. Z kieszeni, oprócz zdjęć, wyjmiesz wizytówkę policjanta. Gdy dołączysz do Maxa, postanowicie zbadać kolejny ślad prowadzący do organizacji. Znów się rozdzielicie i znów będziesz mógł wybierać, kim pokierować najpierw. Tym razem jednak pilniejsze sprawy na głowie ma Max.

Cmentarz

Daj golnąć swej whisky szoferowi (Use WHISKY on CHAUFFEUR), aby rozwiązać mu język, a opowie Ci o pobliskiej ceremonii pochówku. Następnie udaj się na miejsce ostatniej posługi (to the service). Tu przyjrzyj się Dr DRAMISH. Będzie ona trzymała w ręku tylko jedną rękawiczkę (Glove). Po dokonaniu obserwacji wyjdź na drogę (to the road), a następnie podąż ku wyjściu (to the exit of the cemetary). Znajdziesz się koło krawężnika, na którym stoją zaparkowane trzy samochody. Przyjrzyj się środkowemu (A car). Na początek zajrzyj do środka (Look through the window) i zidentifikuj leżącą tam rękawicę (Glove), jako własność Dr DRAMISH. Uświadamiając sobie, że tym pojazdem damski konował może wrócić do swego laboratorium i zdemaskować szperającą tam Adę, unieruchom pojazd, spuszczając z kół powietrze (Use PAUL'S KEYRING on VALVE). Następnie otwórz tylne drzwi samochodu (Tailgate) i ze środka wyjmij kartkę z zapisem nutowym (score) oraz flaszkę z lekarstwem sercowym (flask). Wsyp całą zawartość butelki do whisky (Use HEART MEDICINE on WHISKY), pójdź do szofera i poczęstuj go znowu tak przyprawioną wodą ognistą (Use GRUGGED WHISKY on CHAUFFEUR). Gdy opadnie nieprzytomny, będziesz mógł spokojnie zająć się kłopotami Ady.

Laboratorium Dr DRAMISH

Weź kij leżący koło bramy (Stick) i przylep do jego końca trochę karmelu (Use STICK on CARMELS). Teraz wepchnij tak przygotowany patyk do skrzynki pocztowej (Use STICK on MAILBOX) i wydobądź list od firmy ubezpieczeniowej, która opisuje dokładnie wszelkie defekty systemu alarmowego laboratorium. Następnie przeskocz przez płot do ogrodu. Zanim wejdziesz przez tylne drzwi do budynku, rozejrzyj się używając lornetki (Binoculars hanging from a branch) i znajdź trzy kamery (Glint). Gdy spostrzeżesz wszystkie, odłóż lornetkę i zajrzyj do gniazda wrony (Magpies' nest). Znajdziesz tam klucze. Otwórz nimi tylne drzwi (Back door – Use BACK DOOR KEY on LOCK). Gdy znajdziesz się w środku, przeszukaj kosz (Rubbish bin). Znajdziesz w nim kartę elektroniczną i przewód. Gdy zajrzysz do szuflady, znajdziesz tam stary magnetofon (Tape recorder). Z jego pomocą możesz nagrać srokę i ze słuchu odtworzyć melodię, która otwiera drzwi do laboratorium. Jednak wygodniej jest skorzystać z zapisu nutowego znalezionego w samochodzie pani doktor. Wpierw jednak zdejmij z maski okulary (Polarised glasses) i spojrzyj przez nie na panel zamka szyfrowego (Use GLASSES on AUDIOCODE). Następnie wpisz kombinację EEFGGED. W laboratorium wyjmij z kieszeni leżącego na stole kitla (Lab coat) szczypce (Wire strippers). Następnie przyjrzyj się nie obudowanemu odcinkowi przewodów (Electric wires) zasilających zamek sejfu i szczypcami zdejmij z nich izolację (Use WIRE STRIPPERS on WIRES). Następnie, za pomocą posiadanego przewodu, zrób krótkie spięcie (Use WIRE on STRIPPED WIRES), a sejf się otworzy. Wyjmij (Safe) z niego mikrofilmy i przyjrzyj się im przez mikroskop (Use MICROFILMS on MICROSCOPE).

Kasiarz

Po udanie przeprowadzonej akcji spotkacie się u Twego przyjaciela. Ada i D.D. postanowią wyjść, w celu załatwienia kilku spraw. Gdy będą na dole, dobiegnie Cię seria wystrzałów. Szybko zbiegniesz na dół, lecz wszystko co zobaczysz, to D.D. w kałuży krwi i torebka Ady. Zauważysz w niej skalpel, który służył do podcięcia gardła Marcosowi i Lagrangowi. Zrozumiesz, że wykorzystała Ciebie, by dotrzeć do ludzi, których chce zabić. Twoje rozmyślania przerwie dzwonek hotelowego telefonu. Gdy podniesiesz słuchawkę, jakiś snajper z sąsiedniego budynku będzie chciał Cię zdjąć, więc szybko schowaj się (Take shelter). Gdy wybiegniesz z budynku, wyrzuć do kosza okulary, które mają w sobie nadajnik (Use GLASSES on WASTE BIN). Następnego dnia przed wejściem do H.Q. Elite zobaczysz kasiarza. Zainteresuje Cię widok zegarka Marcosa w jego łapskach. Postanowisz go wygrać.

Z torebki Ady wyjmij wizytówkę Inspektora i daj ją kasiarzowi (Use BUSINESS CARD on HUSTLER). Facet najwyraźniej poczuje respekt przed władzą i zaoferuje Ci darmową grę. Wszystko co musisz zrobić, to trzy razy wyciągnąć damę karo i to nie pod rząd. Uzbrój się więc w cierpliwość i ciągnij.

Gdy podejdziesz do drzwi frontowych celu swej podróży, będziesz musiał wpierw poradzić sobie z zamkiem zanim przez nie przejdziesz. Po tipsy zajrzyj do poplamionego atramentem dokumentu (Stained document). Okaże się, że tusz wywołał na nim rysunek. Tak więc będziesz musiał przekręcić brelokiem (Tony's keyring/Paul's keyring) zamki od lewej do prawej odpowiednio cztery, dwa i jeden raz.

Instytut

Gdy będziesz już w środku, weź leżący koło drzwi budzik (Bell). Następnie obróć się w prawo (To the right). Ujrzysz rozmawiających w pokoju za szybą doktor i Kevorka. Będziesz chciał złożyć im wizytę. By odwrócić ich uwagę od drzwi, połóż na parapecie budzik (Use BELL on WINDOW SILL). Obróć się w lewo (to the left) i zaczekaj aż usłyszysz dzwonek. Wtedy szybko wejdź do pokoju (Enter the room) i przyłóż nóż do gardła Kevorka (Use KNIFE on KEVORK). Doktor powie coś co psychopacie się nie spodoba i za karę zostanie przez niego śmiertelnie postrzelona. Ciebie Kevork postanowi zagazować. Przed śmiercią kobieta powie Ci o kodzie Kevorka, rysując na podłodze znak X. Nie zastanawiaj się nad tym zbyt długo, tylko potraktuj magnesem urządzenie zamykające dzrzwi (Use MAGBNET on SYSTEM). Gdy wydostaniesz się z pułapki, spotkasz Adę. Razem postanowicie pójść do sekretnego pokoju.

Jeżeli chcesz mieć satysfakcję samodzielnego ukończenia gry, to zastosuj się do mej rady – przeczytaj uważnie akta Elity (Memory *Elite file*) i zakończ lekturę tego opisu w tym miejscu.

Finish

Przed wejściem do pokoju wyrośnie kolejna zagwozdka, w postaci otworzenia dziwnego zamka. Aby to zrobić, przyjrzyj się zegarkowi (Use WATCH on MAGNIFIER). Wyciągnij śrubkę (pull the winder), a następnie wyjmij ją całkowicie (remove the winder). Teraz śrubką przekręć wskazówki (Use

WINDER on CENTER) i włóż ją z powrotem na miejsce (Use WINDER on HOLE). Obróć zegarek (turn the object to the left) i pokręć tarczą (turn the disc). Następnie pokręć pierścieniem trzy razy (Turn the ring). Teraz znów odwróć zegarek (turn the object to the right) i wciśnij śrubkę (Push the winder). Tak zaktywizowany zegarek włóż do zamka (Use ACTIVATED WATCH on SYSTEM).

Będąc w tajnym pokoju każ Adzie przeszukać pomieszczenie (Go back). Zajrzyj za biurko, a znajdziesz gaśnicę. W pierwszej szufladzie (drawer) znajdziesz kieszonkowy laser, a w drugiej pilota. Przyjrzyj się mu (Use REMOTE CONTROL on MAGNIFIER). Okaże się, że służy do podnoszenia temperatury w konkretnych pomieszczeniach. Wprowadź na ekran ciekłokrystaliczny kod A2, oznaczający pokój z materiałami chemicznymi, pokręć gałką (higher temperature) i skieruj pilota na odbiornik (Use REMOTE CONTROL on RECEIVER). W ten sposób doprowadzisz do małej eksplozji. Następnie postaraj się uporządkować schemat karty, którą znalazła Ada w koszu laboratorium Dr DRAMISH (Use CARD SCHEMATIC on MAGNIFIER). Gdy go ułożysz, zdobędziesz jako takie pojęcie o budowie kart używanych w bazie danych Elite. Daj teraz popracować trochę Maxowi (Max). Na początek włącz zasilanie maszyny (Switch). Następnie naciśnij czwarty od lewej przycisk Eject (Card eject button) i przyjrzyj się, które zworki na karcie sa włączone, a które nie. Następnie włóż kartę do kieszeni (Use ELECTRONIC CARD on SLOT) i przełącz odpowiadające kolejnym zamkniętym zworkom na karcie przełączniki (Switch 1, Switch 2, Switch 3). Teraz potwierdź ustawienie (Validation of switches). Komputer poprosi Cię o wpisywanie kolejnych kodów. Mniej więcej w tym czasie nawiedzi Cię Kevork ze swoimi ludźmi. Rozprawiać się z nimi będzie ADA. Pamiętaj tylko, aby Kevorka potraktować rozpylaczem (Use INSECTICIDE on Kevork), a dryblasa laserem (Use POCKET LASER on ERASER). Gdy Ada zadowolona z siebie wróci do pokoju, nie zauważy czołgającego się za nią Kevorka, który ostatnim zrywem do niej strzeli. W tym miejscu będziesz mógł pobawić się w Boga i zadecydować czy dziewczyna przeżyje postrzał, czy nie. Czego nie wybierzesz i tak będziesz musiał dokończyć robotę. Wpierw jednak wyjmij z kieszeni Kevorka klucz (Pocket). Do terminala wpisz 1004 i przekręć kluczem Marcosa (Use TONY'S KEYRING on SLOT), następnie 151 i użyj klucza Lagranga (Use PAUL'S KEYRING on SLOT) oraz wpisz 10 i użyj klucza Kevorka (Use LEV'S KEYRING on SLOT). Po tym pozostanie Ci obejrzenie zakończenia.

Pandora Directive

Poniżej prezentujemy drugą część rozwiązania do Pandora Directive, które zapoczątkowaliśmy w poprzednim numerze. Rozwiązanie to jest jednym z wielu sposobów ukończenia tej wspaniałej gry.

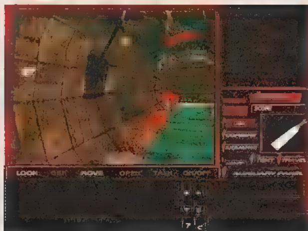
cd.

DAY THREE: The Black Arrow Killer

Spytaj go, co wie o Dagu Hortonie, zdjęciu doktora Malloya, kluczu Malloya i dachu sklepu Fun House. Po pogawędce wejdź na ów dach, wespnij się do środka zbiornika na wodę. Rozejrzyj się po wnętrzu zbiornika, spójrz w wizjer zamontowany na ścianie. Po udanej akcji ratunkowej, pędź do Rooka, a od niego biegnij prosto na dach. Tu znowu najlepiej wcześniej zgraj grę. Będąc już na górze, natychmiast przyklęknij (CTRL + DOWN). Wyczekaj na moment aż morderca nie będzie patrzył w Twoim kierunku i po schodach przejdź na drugą część dachu. Schowaj się za przewodem wentylacyjnym. Ponownie, ostrożnie wyglądając zza węgła, wyczekaj na odpowiedni moment i rzuć się na mężczyznę w czerni. Jeśli zrobiłeś to w dobrym momencie, to po krótkiej walce Black Arrow spadnie z dachu, a Ty spędzisz upojną noc na komendzie, tłumacząc Macowi co się stało.

DAY FOUR: Out Of The Past

Na początek zakończ rozmowę z Pernell i obejrzyj nagraną wiadomość od Chelsee. Z dachu sklepu Rusty'ego zabierz urządzenie namiarowe, upuszczone podczas walki przez Hortona. Zejdź na ulicę i włącz je. Wejdź do kanałów ściekowych, korzystając ze studzienki przed magazynem ACME. Z jednego z pudeł po prawej stronie kanału wyjmij dłuto. Idź dalej i skręć w lewo, uważnie nasłuchując pikania urządzenia. W chwili gdy dźwięk stanie się prawie ciągły, bardzo starannie zbadaj ściany – jedna z cegieł okaże się nieco obluzowana. Usuń ją, korzystając z dłuta. We wnęce za nią odnajdziesz jedno z pudełek Malloya. Aby je wziąć, musisz jednak najpierw rozbroić przymocowaną do niego bombę. Zasady tej łamigłówki nieco przypominają zagadkę z przewoźnikiem, kozą, kapustą i wilkiem,



w każdym razie, by ją rozwiązać: załaduj na przekaźnik jasno-czerwoną kulkę i dwie czerwone, wyślij przekaźnik do drugiej komory. To samo zrób teraz z jasno-zieloną i dwiema zielonymi kulkami. Następnie załaduj jedną kulkę czerwoną i jasno-zieloną. W drugiej komorze załaduj jasno-czerwoną i jedną zieloną. Po tym przetransportuj pozostałe czerwone kulki do „ich" komory i to samo zrób z zielonymi. Weź pudełko i wróć do swojego biura. Zostaniesz porwany przez NSA i doprowadzony przed oblicze Jacksona Crossa, szefa. Po krótkiej pogawędce (B, B, C, C, A, A, C, A), stracisz co prawda pudełko, ale ocalisz życie.

To jednak jeszcze nie koniec atrakcji – po powrocie do domu będziesz miał przyjemność poznać córkę Malloya. Gdy wyjdzie, przeczytaj notkę jaką Ci zostawiła, odbierz telefon, porozmawiaj z Chelsee i idź do Fuchsia Flamingo. Spytaj Emily o Malloya, Regan, skradzione pudełko i papier, w jaki było zapakowane. Gusa natomiast zapytaj o papier pakowy, Malloya i NSA. Wyjdź na alejkę na tyłach lokalu. Wyjmij ze śmietnika obok drzwi antenę, rozłóż ją i zdejmij nią papier zaczepiony na słupie pobliskiej latarni. Używając VAA, powiększ lewy dolny róg płachty papieru, by przeczytać numer identyfikacyjny poczty, z której wysłano paczkę. Pojedź na komendę do Maca i spytaj go o ten numer.

Udaj się pod wskazany adres, a następnie do Garden House, gdzie według naocznego świadka, widziano doktora Malloya. Przekonaj właścicielkę domu, by Cię wpuściła do środka (A, A, A, B, B). Z pokoju doktora zabierz książkę ze stolika nocnego, kopertę z kompaktem ze środkowej szuflady biurka i magazyn Cosmic Connection oraz wizytówkę, leżące pod pokrywą na blacie biurka. Wszystkie znaleziska obejrzyj, kompakt spróbuj odpalić na swoim biurowym komputerze, po czym wróć do Garden House. Przeszukaj kieszenie dżinsów, rzuconych przez kogoś na krzesło, przeczytaj znaleziony rachunek i udaj się pod zamieszczony na nim adres. W magazynie, do którego dotrzesz, odnajdziesz Malloya. Niestety, znajomość okaże się bardzo krótkotrwała – agenci NSA, kilka strzałów i potężny wybuch zakończy ją definitywnie.

DAY FIVE: The Pandora Device

Po rozmowie z Fitzpatrickiem, przeczytaj przysłany faks (stoi na szafce, w rogu). Pojedź do magazynu Waterfront. Przeszukaj pobojowisko – w rezultacie powinieneś znaleźć: pokwitowanie spod skrzynki stojącej na środku pomieszczenia, rozkład lotów i fragment schematu. Po obejrzeniu tych przedmiotów, przesuń połamane deski, zawalające lewy róg magazynu. Otwórz odkryty sejf (kliknij po prawej stronie tarczy, aż do wskazówki dojdzie 22, następnie kliknij po lewej stronie, do 31, teraz znowu z prawej do 15 i ostatecznie z lewej do 7). Wyjmij ze środka i przyjrzyj się kolejnemu fragmentowi schematu oraz kluczykowi. Z powrotem w mieszkaniu Malloya, otwórz szafę kluczem z sejfu. Przejrzyj znalezioną w środku na podłodze książkę i zawartość aktówki z górnej półki. Następnie, ze swojego biura zadzwoń do Regan. Po krótkiej rozmowie pojedziesz na spotkanie do hotelu Imperial, gdzie powiadomisz pannę Madsen o śmierci jej ojca, a także przekonasz, by oddała Ci pudełko, które dostała od ojca.

cdn.



STREFA ŚMIERCI

Dzisiaj kontynnuję opis legendarnej już gry „Tekken 2". W dalszym ciągu serwuję wykaz postaci wraz z ich najważniejszymi ciosami. Nadszedł czas na uporządkowanie spraw z roku zeszłego. W poprzednim numerze podałem zestawy ciosów dla 12 postaci z „Tekkena 2". Dziś – pozostali zawodnicy, którzy nie mieli szczęścia załapać się do ostatniej „SŚ".

Tekken 2 część trzecia

Z przyczyn technicznych nie będzie drukowana klawiszologia symboli (wiecie – kółko, krzyżyk, trójkąt i kwadrat), która jest zastosowana na wszystkich padach do Playstation. Zamiast kwadratu będzie LP (left punch), zamiast kółka – RK (right kick). Krzyżyk to LK (left kick), a trójkąt RP (right punch). Jeżeli pomiędzy technikami jest znak „+", należy je wciskać prawie jednocześnie, przecinek zaś oznacza, że naciskamy je po kolei. Jeżeli dopisane jest słowo „przytrzymać", należy wcisnąć klawisz i trzymając go wykonać następną technikę.

MARSHALL LAW

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Standing Flip Kick – LK+RK
Atomic Noogie – RP+RK
Behind Grab (za przeciwnikiem) – LP+LK
Side Kick – DÓŁ+PRZÓD+LK

KOMBOSY

Five-Hit Flip Kick-Fury Combo – DÓŁ+PRZÓD+RK, LK, DÓŁ+LK, LK, LK
Ten-Hit Combo – DÓŁ+PRZÓD+LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK

LEE CHAOLAN

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Atomic Noogie – RP+RK
Dragon Knee – PRZÓD, PRZÓD (przytrzymać), LK+RK
Dive Attack – bieg, LP+RP
Rude Awakening – LP+LK

KOMBOSY

Kombinacja Four-Hit Uppercut Combo i Kick Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, DÓŁ+LK, LK, LK
Ten-Hit Combo – DÓŁ+PRZÓD+LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK

LEI WULONG

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Neck Breaker (w zwarciu) – RP+RK
Leg Press (w zwarciu) – LP+LK
Leg Trip – LK, LK
Backward Spin Kick – RK, LK

KOMBOSY

Six-Hit Super Kick-Juggle Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, PRZÓD+LP, PRZÓD, LP, RP, LP, RP, RK
Ten-Hit Combo – LP, RP, LP, LK+RK, RP, LP, RK, LP, RP, RK

MICHELLE CHANG

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Fisherman's Suplex (w zwarciu) – RP+RK
Front Suplex (w zwarciu) – LP+LK
Power Punch – LP+RP
Rising Uppercut – LK, RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – RP, LP, LP, RP, LK, LK, LK, RK, RK, LP
Ten-Hit Combo #2 – RP, LP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RK, LK

NINA WILLIAMS

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Podane ciosy specjalne należy wykonywać blisko przeciwnika!
Hip Toss – RP+RK
Kombinacja Hip Toss i Arm Breakera – RP+RK, szybko LP, RP, LP, RP, LP, LK
Arm Flip – LP+LK
Shoulder Toss – PRZÓD (przytrz.), LP+LK

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RK
Ten-Hit Combo #2 – LP, RP, LP, RP, RK, LK, RK, RP, RK, LK

PAUL PHOENIX

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Podane ciosy specjalne należy wykonywać w zwarciu!
Reverse Arm Cross – RP+RK
Shoulder Throw – LP+LK
Leg Flip – TYŁ+DÓŁ+LP+LK
Power Elbow Throw – PRZÓD, PRZÓD+LP+RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – LP, RP, LK, RP, LP, RP, LP, RK, RP, LP
Ten-Hit Combo #2 – LP, RP, LK, LP, LK, RP, LP, RK, RP, LP





JACK — PROTOTYP

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA
Wrist-Up Slam (w zwarciu) – RP+RK
Flying Drop – LK+RK (aby polecieć wyżej, należy powtarzać b. szybko tę kombinację)
Super Chop – PRZÓD+RK, LP
Double Hammer – LP+RP, LP+RP

KOMBOSY
Two-Hit Dive-Bomb Combo – LP+RP, LK+RK
Ten-Hit Combo – DÓŁ+RP, LP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, LP+RP, LP+RP

ALEX/ROGER

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA
Head-Butt (w zwarciu) – LP+LK
Power Bomb (w zwarciu) – RP+RK
Stunt Punch – PRZÓD, PRZÓD, RP
Super Windup Punch – TYŁ+LP

KOMBOSY
Five-Hit Super Kick-Juggle Combo – GÓRA+PRZÓD+RK, LP, RP, PRZÓD, PRZÓD+RP, DÓŁ+LK+RK

WANG JINREY

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA
Over Leg Trip (w zwarciu) – RP+RK
Dive Kick – bieg, RK
Super Charge Punch – TYŁ+LP+RP
Super Uppercut – TYŁ, TYŁ+LP

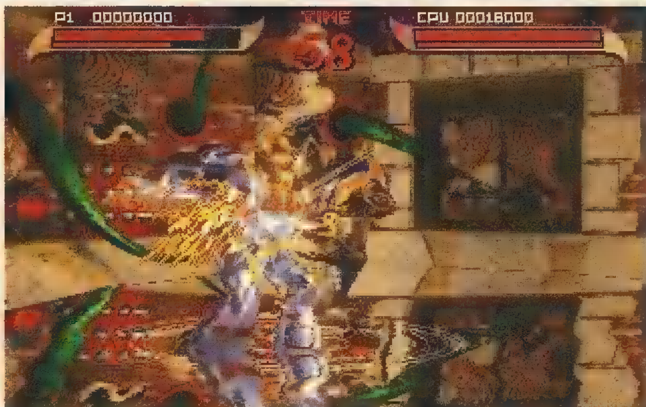
KOMBOSY
Ten-Hit Combo – RP, LP, LP, RP, LK, LK, LK, RK, RK, LP

YOSHIMITSU

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA
Sword Bash – RP+RK
Body Press – LP+LK
Sword Stab – TYŁ, TYŁ+LP
Thrust Kick – RK, LK

KOMBOSY
Two-Hit Spinning Air-Kick Combo – RK, LK, GÓRA+RK
Ten-Hit Combo – LP, RP, LP, RK, RP, RP, RP, RK, LP, LP

Uff! Trochę tego było. To co podałem, to i tak drobiazg w porównaniu z pełnym zestawem ciosów dla tej gry. Aby w pełni opanować kombinacje dla wszystkich postaci, trzeba być po prostu maniakiem. A propos, ostatnio słyszałem o gościu, który już pół roku katuje „Tekkena 2", chcąc opanować wszystkie kombinacje. Nowy rekord księgi Guinessa?



Prey for Death

Cieszy mnie, że pomimo popularności trójwymiarowych nawalanek, takich jak „Virtua Fighter", producenci gier nie zapominają o fakcie, że całkiem niedawno ludzie szaleli na punkcie „Mortal Kombat" i innych tego typu mordobić 2D.

Virgin Interactive firmuje „Pray for Death", produkt, który nie ma wprawdzie szans konkurować z „Tekkenem 2", ale jest przeznaczony dla graczy, którzy nadal tęsknią za Johny Cagem i Sub Zero.

Fabuła gry jest prosta i banalna, zupełnie jak ta z „MK". W turnieju „Pray for Death" biorą udział zawodnicy z różnych wymiarów naszego wszechświata, reprezentujący różne rasy i gatunki. Główną wygraną turnieju nie jest tylko tradycyjne władanie wszechświatem, ale ŻYCIE, gdyż wszyscy wojownicy byli martwi, zanim dostali szansę pokonania Śmierci (bo to właśnie on, czy może ona jest ostatnią postacią, jaką trzeba pokonać) i powrotu do materialnej egzystencji. Pokonani zaś mogą jedynie prosić o ponowne uśmiercenie.

„Pray for Death" mogłoby stać się poważną konkurencją dla „MK", gdyby pojawiła się wcześniej. Zrobiona jest bardzo starannie, wygląd zawodników świadczy o dużej dozie wyobraźni producentów. Postacie w grze są bardzo płynnie zanimowane, a niektóre z nich pochodzą z różnych mitów i baśni, a także ze starożytnych religii. Powiew „nowoczesności" wnoszą robot-zabójca Painbringer i Pantera – drapieżna kobieta. Każdy z wojowników odznacza się innymi walorami zarówno psychicznymi, jak i fizycznymi. Na przykład Anubis, egipski bożek z głową psa, pragnie jedynie władzy i wielbienia przez ludzi, a Uriel, pół anioł, pół człowiek, chce zbawienia dla siebie i innych. Painbringer lub Wolfrich – wiking odznaczają się brutalną i bezrozumną siłą, a Jan Fun, mistrz kung-fu, olbrzymią szybkością i zręcznością, a także inteligencją. Wstyd nie wspomnieć także, że zawodnicy mają bardzo zróżnicowane ciosy specjalne i szeroki garnitur kombosów. Szczerze mówiąc, w porównaniu ze specjalami z „Pray for Death", „Mortal Kombat" totalnie wysiada. Brak tradycyjnych ciosów, takich jak np. kula energetyczna, za to są czary





i uroki, którymi dysponuje większość wojowników. Każdy z nich ma własną komnatę, w której może się zmierzyć z przeciwnikiem. Mnie zachwycił wygląd jednej z nich, mianowicie tej przyporządkowanej Cthulhu, zielonemu stworowi przybyłemu na turniej z innej planety. Komnata wypełniona jest lśniącą cieczą, sięgającą zawodnikom do kostek, pokazującą ich odbicia. Czad! Gdyby nie to, że uległem urokowi mordobić 3D, a szczególnie „Tekkena 2", „PFD" byłoby moją ulubioną gierką.

Lucas

wydawca	*Virgin*
producent	*Virgin*
platforma	*PC CD*

85%

DOOM MANIA

[illegible] masci! [illegible] dział DOOM [illegible] na [illegible] już [illegible] w [illegible] momencie może [illegible] materiałów do zapełnienia tej [illegible] do [illegible], ale [illegible] że [illegible] nie [illegible] długo [illegible]. Nie ma co [illegible] gry wzorowane na Doomie [illegible] już całkiem [illegible], który owocnie [illegible]. W tym numerze przedstawiam [illegible] Duke Nukem 3D [illegible] o braku materiałów.

[illegible] Coś nie [illegible] od [illegible] „Duke Nukem 3D" [illegible] ale [illegible] ukazało [illegible] „Quake'a" [illegible] to [illegible] jak [illegible] Duke Nukem 3D [illegible]

[illegible] fani [illegible] nowe [illegible] sama gra [illegible] od [illegible] w [illegible] „Duke Nukem 3D", znów uzbrojeni po [illegible] „Where is [illegible]" [illegible] lub [illegible] 9mm. [illegible] stem [illegible] też [illegible] z [illegible] można [illegible] tkać coś w nowym [illegible] w [illegible] levelu [illegible] „It's Impossible" [illegible] z „Mission Impossible" [illegible] musisz [illegible] do [illegible] gry [illegible] fakt [illegible] gry [illegible] Można by [illegible] po [illegible] z [illegible] do [illegible] broni!

[illegible] z [illegible] staw [illegible] moment [illegible] co [illegible] na [illegible] z [illegible] dla [illegible] nowe [illegible] Obcych [illegible] z „Aliens" [illegible] ale [illegible] z „Ultima Underworld" [illegible] albo [illegible] w [illegible] także na wiele [illegible] po [illegible] to [illegible]. Można [illegible] z [illegible] wleźć na [illegible] lub [illegible] na [illegible] np. na [illegible] mniane [illegible] nawet [illegible] na [illegible]

„Duke Nukem 3D [illegible]" nie jest [illegible] kilku [illegible] ma [illegible] gra [illegible] już [illegible] co [illegible] na siebie i na [illegible]"

[illegible]

[illegible]	3D Realms
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ocena	[illegible]

Duke Nukem 3D Plutonium Pak

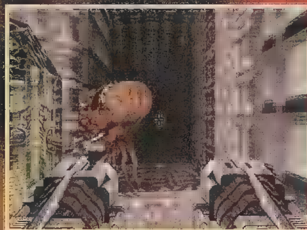
wydawca	[illegible]
[illegible]	[illegible]
cena	130.00
[illegible]	Master

Duke Nukem 3D

CZĘŚĆ 6

MOVIE SET

Zwiedzanie nowego [illegible] od [illegible] w prawo, do [illegible] korytarza. W [illegible] kartę. Wróć na dwór i otwórz drzwi za pomocą [illegible] w studiu [illegible] do [illegible] obok i [illegible] nowe drzwi. W [illegible] studiu [illegible] oraz [illegible] kartę. Idź na plan filmu [illegible] i otwórz [illegible]. W [illegible] po prawej stronie. [illegible] wróć do [illegible]. [illegible] zablokowane [illegible] rem. Zejdź do [illegible] autodestrukcji i użyj go.







L.A. RUMBLE

[illegible] przez [illegible], a [illegible] wskocz [illegible]

[illegible] Idź [illegible] siebie [illegible] zaułka [illegible] do domu [illegible] W [illegible] z [illegible] Po [illegible] do [illegible]

RABID TRANSIT

[illegible] a [illegible] rozwal [illegible] Ci [illegible] metra. Kiedy [illegible] na [illegible] stanku. [illegible] przeszukaj [illegible] (czerwona karta [illegible]) [illegible] pokoju. Kiedy już [illegible] pomieszczenie, wskocz do [illegible]. Po [illegible]

TIPS & TRICKS

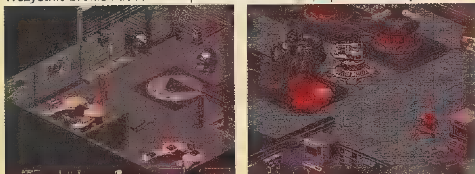
Menu

Tipsy, tricki, to nasze specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Crusader: No Regret

● **PC**

Wszystkie bronie i dodatki – wpisz loosecannon 16, a potem wciśnij F10



Total Mania

● **PC**

Do wpisania na ekranie cheatów:
Ctrl–N: przeskoczenie do kolejnego poziomu
Ctrl–A: masz dostęp do wszystkich broni i dodatków. Nadal kosztuje to trochę pieniędzy, ale następny cheat pozwoli Ci na ominięcie I tego problemu.
Ctrl–C: dostajesz 1000 kredytów, za każdym razem, gdy wpiszesz ten kod



Ctrl–Shift–STUFF: dostajesz wszystkie możliwe przyrządy

Do wpisania podczas gry
Ctrl–P: przesunięcie aktywnego żołnierza do miejsca wyznaczonego przez kursor.
Ctrl–R: przywraca zdrowie i osłony
Ctrl–M: wykańcza wszystkie potwory



Loaded

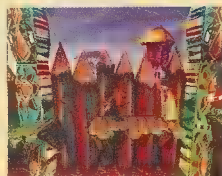
● **PSX**

Wejdź do opcji gry i przytrzymaj L1 i L2 przez 10 sekund. Musisz mieć wciśniętą tę kombinację, by wpisać następujące kody:
zdrowie: prawy, prawy, lewy, dół, dół, góra, trójkąt, kółko
amunicja: dół, prawy, kółko, lewo, prawo, kółko
moc: prawo, dół, prawo, trójkąt
życie: lewo, dół, prawo, trójkąt, kwadrat, krzyżyk, kółko
bystrość: R1, R2, krzyżyk, R1, kwadrat, kółko, R2, R2, kółko, kółko, kwadrat
zmiana poziomów: krzyżyk, R1, trójkąt, R1, kwadrat, kółko, R2, R2, krzyżyk, kwadrat, trójkąt, krzyżyk

Crash Bandicoot

● **PC**

Super kod – wszystko na maxa: trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, krzyżyk, kwadrat, trójkąt, trójkąt, trójkąt, trójkąt, kwadrat, krzyżyk, trójkąt, kółko, trójkąt, trójkąt, trójkąt, kółko, kwadrat, trójkąt, krzyżyk, krzyżyk, krzyżyk, krzyżyk



Skeleton Warriors

● **PC**

Wszystkie kryształy – podczas gry wciśnij pauzę, a następnie: lewo, A, Z, Y, C, prawo, A, B, B, Y, dół, A, dół, dół, Y

Nieskończone życie – grając wciśnij pauzę oraz: B, A, dół, B, A, lewo, dół, prawo, Y, góra
Niewidzialność – postępuj jak wyżej i wpisz: C, prawo, A, Z, lewo, A, prawo, dół, B, A, B, Y

Need for Speed

● **SATURN**



Rozpocznij grę w trybie tournament. Zamiast swego imienia wpisz TSYBNS I zacznij wyścig. Powinieneś dysponować samochodem Warrior Car i poruszać się po Las Vegas.
Przy wyborze toru, przytrzymaj klawisz L i R, a dostaniesz nieco inne wersje dostępnych torów w nagrodę.

Time Commando

● PSX



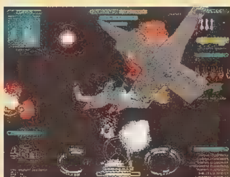
Niewidzialność: w ekranie kodów wpisz Commando, będziesz niewidzialny

Privateer 2: The Darkening

● PC

Otwórz okno nawigacyjne klawiszami Alt-n i naciśnij „f".
Możesz teraz wpisać następujące kody:
REP ME UP – osłony i uzbrojenie jest maksymalne
NO TALENT – niewidzialność
PETY PETY – dodatkowe paliwo
CHILL OUT – temperatura lasera gwałtownie spada
NAPALM – niespodzianka
Po skończeniu naciśnij Enter





Syndicate Wars

● PC

Kiedy będziesz wyposażał swych agentów, naciśnij klawisz „." (kropka). Dostaniesz 10.000 kredytów na swoje konto. Możesz wykonywać tę sekwencję wiele razy.

Inne kody:
1. Wciśnij „0" (zero), gdy będziesz brał nową broń. Przytrzymaj ten przycisk przez chwilę, a będziesz miał do dyspozycji wszystkie bronie.
2. Wciśnij „u" będąc w ekranie R&D. Dzień mija bardzo szybko i łatwo coś wynaleźć.
3. Wciśnij Alt-t i możesz teleportować swego agenta w miejsce, które wskażesz myszką.
4. Wciśnij shift-q i możesz sprawić, że Twoi agenci zmartwychwstaną, a przy tym będą mieli pełne wyposażenie.

Załaduj się do gry jako „pooslice". Posłuchaj efektów dźwiękowych. Wykasuj „pooslice" i wpisz tam taką nazwę jaka Ci się tylko podoba.

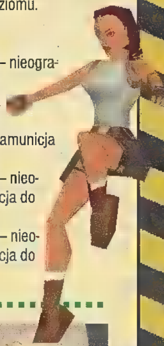


Tomb Raider

● PSX

Podczas gry wejdź do ekranu wyposażenia i wciśnij L1 – spojrzenie, trójkąt – wyciągniecie broni, R2 – krok w prawo, L2 – kroki w lewo, R2 – krok w prawo, kółko – przewrót, L1 – spojrzenie. Da Ci to wszystkie bronie załadowane ma maxa. Sekwencję można powtarzać dowolną ilość razy. Kod oparty jest na klawiszach akcji, więc trzeba je odpowiednio skonfigurować.

Omijanie poziomów: podczas gry, wejdź do okna wyposażenia, poprzez naciśnięcie Select. Wciśnij L2, R2, trójkąt, L1, L1, kółko, R2, L2. Następnie wciśnij Select, by przejść do następnego poziomu.



Inne kody:
801DDF02 0708 – nieograniczone powietrze podczas pływania
801DDF94 0018 – nieograniczona amunicja do shotguna
801DDF94 0032 – nieograniczona amunicja do magnuma
801DDFA0 0032 – nieograniczona amunicja do uzi

● PC

Aby przenieść się do następnego poziomu:
Przytrzymaj klawisz chodzenia i zrób jeden krok naprzód. Następnie jeden krok do tyłu. Zwolnij klawisz chodzenia i obróć się trzy razy używając klawisza kierunkowego prawego. Teraz skocz naprzód.



Aby mieć wszystkie bronie i full amunicji:
Przytrzymaj klawisz chodzenia, wykonaj krok naprzód, a następnie jeden do tyłu. Obróć się trzy razy używając prawego klawisza kierunkowego. Skocz do tyłu.

VF 2

● SATURN

Aby obejrzeć końcowe sekwencje po nokaucie w zwolnionym tempie przytrzymaj klawisze: dół, A, B, C

WC IV

● PC

Ctrl-W – niszczy namierzony statek
Alt-Ctrl-W – niszczy wszystkich wrogów

Pandemonium

● PSX

Zauważ, że na początku pierwszego levelu na kamiennej bramie stoi posąg.
Podskocz i strąć go, a znajdziesz czar zamrażający.

Kuba

Wipeout XL

● PSX

Na ekranie menu przytrzymaj L1, R1 i Select. Nadal trzymając wciśnij trójkąt, trójkat, trójkąt, kółko, kółko, kółko.
Wybierz wyścig i klasę, masz do dyspozycji najlepszą Phantom
Grając, wciśnij pauzę i przytrzymaj L1, R1 i Select. Nadal trzymając, wciśnij trójkąt, trójkąt, trójkat, kółko, kółko, kółko. Czas i pola ochronne są nieskończone.
Grając wciśnij pauzę i przytrzymaj L1, R1 i Select. Nadal trzymając wciśnij kwadrat, kółko, krzyżyk, kwadrat, kółko, krzyżyk, trójkąt. Będziesz miał do dyspozycji karabin maszynowy.
Podczas gry wciśnij pauzę i L1, R1 i Select. Następnie trójkąt, krzyżyk, kółko, krzyżyk, kwadrat, kółko. Twoja energia powróci do stanu wyjściowego.
Możesz zrobić tak samo, gdy chcesz posłuchać własnej muzyki. Naciskamy pauzę, zmieniamy płytkę i rozkoszujemy się ulubionymi dźwiękami.

Pytania i odpowiedzi

Czekamy [redacted] listy [redacted] Waszymi pytaniami i problemami. [redacted] zadręczajcie [redacted] więcej [redacted] telefonami, gdyż [redacted] sposób [redacted] udzielamy porad. [redacted] w tym [redacted] powstał [redacted]



Dreamweb

Proszę, pomóżcie mi. [redacted] „Dreamweb" już [redacted] jakiegoś cza-[redacted] się wykończyć pierwszy [redacted] „celów" (Crane'a) i przeszedłem [redacted] jedyne [redacted] w budynku Dreamweb, [redacted] moż-[redacted] otworzyć. [redacted] również kry-[redacted] Niestety, w pokoju, [redacted] rego się dostałem, [redacted] nic, oprócz [redacted] dziurką [redacted] klucza, [redacted] ja [redacted] dotychczas nie [redacted] w [redacted] jednego [redacted] Po-[redacted] pokoju [redacted] opuścić, sądzę [redacted] rozwiązanie problemu [redacted] pomieszczeniu. [redacted] jednak [redacted] potrafię [redacted] znaleźć.



Muszę Cię zmartwić — rozwiązanie niestety nie znajduje się w tym pokoju, a po drodze przeoczyłeś aż dwa klucze: jeden był bardzo przemyślnie ukryty w kuchence mikrofalowej w Twoim pokoju, a drugi leżał na biurku przed recepcjonistą w hotelu. By się wydostać z budynku, potrzebny Ci będzie jeden z nich.

Legend of Kyrandia I

Utknąłem [redacted] w „Kyrandii 1". [redacted] aktywne trzy, z [redacted] części [redacted] żółtą, błękitną i fioletową. [redacted] całą [redacted] sę różnokolorowych napojów. Niestety, kiedy udaję się [redacted] tropikalnej [redacted] i próbuję [redacted] się [redacted] pałacu, zostaję pożarty przez wielką rybę. [redacted] się [redacted]

Pomarańczowy napój (uzyskany ze zmieszania czerwonego z żółtym przy magicznych zielonych kryształach), wypity nad brzegiem laguny, pozwoli Ci bezpiecznie dostać się do pałacu. Upewnij się jednak wcześniej, że posiadasz żelazny klucz, różę i królewski kielich.

Kajko i Kokosz

1. [redacted] przejść Bugiego?
2. [redacted] z wkręconym [redacted] Wajajem?
3. [redacted] strącić szyszkę z [redacted]
4. [redacted] czego jest [redacted] potrzebna je-[redacted]
5. [redacted] obudzić [redacted] Borowego i [redacted] jest [redacted]

Krzysztof Bieniek, Warszawa

Kluczowe jest tu pytanie pierwsze. By pokonać Bugiego, najpierw musisz wykonać kilka dobrych uczynków. Po pierwsze, rękawicą siły wyciągnij Wajaja z drzewa, za co dostaniesz korzeń snu i, w podobny sposób, wyprostuj dziób Dźgolowi. Następnie musisz rozpalić ogień w kominie Fajfiego: powieś gniazdo os na gałęzi, z dziupli wyjmij miód, polanem strąć hubę z drzewa. Połóż hubę i polano na palenisku, roz-

pal ogień krzemieniem. Płonącym polanem rozniecć ogień u Fajfiego. W podzięce otrzymasz nasienie płączowoju. Podpal korzeń snu i idź do Bugiego. Dźgolowi daj korzeń, po czym rzuć nasienie na uśpionego rozrabiakę. Podlej nasionko wodą z dzbanecznika. Zabierz korzeń snu i piórko z głowy Bugiego, połaskotanie którym obudzi Dziada Borowego.

[redacted]

Zainteresowany waszą recenzją [redacted] „Resident Evil" kupiłem [redacted] i [redacted] razu [redacted] przed TV. Przeszedłem przez [redacted] pomieszczeń, pokonałem [redacted] wrogów, [redacted] do pomieszczenia z rośliną, która bije jak pejcz. Cokolwiek zrobię, [redacted] mogę [redacted] pokonać [redacted] przejść [redacted] drugą stronę, [redacted] wziąć klucz. Proszę pomóżcie [redacted] czytelnikowi i uratujcie go [redacted] obłędu.

Wasz Czytelnik





Przedostań się do drzwi pracowni chemicznej, otwórz je (kod 3-4-5), weź puste butelki i przygotuj v-jolt. Poprzez pokój 002 powróć do pokoju „rekiniego" i wejdź do pomieszczenia z korzeniami. Oblej je v-joltem. Teraz zaopatrz się dobrze w broń i leki, poprzez podwójne drzwi ponownie wejdź do pokoju z rośliną i, no cóż, wykończ chwasta.



[redacted]

Grając [redacted] „Lighthouse" dotarłem łodzią podwodną [redacted] białymi budynkami i elektrownią wiatrową. Wiem, [redacted] z [redacted] można [redacted] kanałem, je[redacted] każdym razem, [redacted] usi[redacted] zrobić, przychodzi potwór i [redacted] niszczy. [redacted] wdzięczny [redacted] jakąś podpowiedź.

Potwór potrzebuje czegoś, co by zajęło jego uwagę. Ściągnij więc żyłkę wędki stojącej na końcu pomostu, niedaleko miejsca gdzie zacumowałeś łódź, i zdejmij z haczyka rybę. Przejdź przez warsztaty i wejdź na sam szczyt wieży. Spójrz na sufit i zawieś rybę na haku. Wróć do stolarni, wyjrzyj kilkakrotnie przez okno. Gdy zobaczysz, że potwór wchodzi do wieży (drzwi po lewej, u góry ekranu), jak najszybciej dojdź do kanału i zbuduj mostek.

Syndicate [redacted]

Proszę o pomoc, gdyż nie mogę przejść misji [redacted] (REF: 8). [redacted] zrobić — „persuade agent", [redacted] nie udaje [redacted] się użyć [redacted] persuadatronu. Napiszcie też, jak [redacted] „Syndicate [redacted] przejmować agentów.

JAC

Twój problem polega najprawdopodobniej na tym, że masz za mało „punktów perswazji". Punkty te zdobywasz za każdą „przekonaną" osobę, chociaż z drugiej strony, niektóre osoby potrzebują całkiem sporo punktów, by przeszły pod Twoją kontrolę:

dodają pkt	trzeba użyć pkt	
Cyvilians	1	0
Unguided	2	10
Zealots	5	20
Scientists	1	0
Police	2	6
Gov	3	15

Podczas misji musisz więc zdobyć jak najwięcej cywilów, by użycie persuadatronu zakończyło się sukcesem. Co do drugiej części Twojego pytania, to najlepiej jest zastawić pułapkę: po „przekonaniu" odpowiedniej liczby cywilów, wybierz ciasny zaułek i przygotuj persuadatron do użycia. Wyślij jednego ze swoich na wabia i ściągnij obcego agenta do zaułka. Jeśli wszystko odbyło się prawidłowo, agent znajdzie się w zasięgu Twojego persuadatronu zanim zdoła wejść do zaułka i zacząć strzelać.



LISTY

Od dłuższego już [redacted] uważaliśmy, że stały kontakt z Czytelnikami [redacted] łamach naszego pisma jest nieodzowny. Utwierdziły [redacted] w tym przekonaniu liczne telefony, listy i ankiety. [redacted] dzisiejszego [redacted] inaugurujemy rubrykę, w której będziemy się starali odpowiedzieć [redacted] wszystkie nurtujące [redacted] pytania. A więc [redacted] dzieła!

LIST 1. Cześć!!! Nazywam się Łukasz i chodzę do I klasy L.O. Uważam, że wasze pismo jest super, lecz mam malutkie zastrzeżenia: drukujecie recenzje gier na bardzo dobre komputery, [redacted] mało jest opisów zwykłych gier na PC czy Amigę. Poza tym jesteście jednak wspaniali (...)

Stary! Dzięki za te pochwały. Sprawiły, że wszyscy się rumienią. Twoje pytanie: po pierwsze – chodzi Ci zapewne o opisywanie gier dyskietkowych, lecz takich już prawie nie ma. Dyskietka służy teraz do przenoszenia tekstów przez naszych autorów, a gry umieszczane są raczej na CD. Po drugie – na Amigę nie opisujemy i nie będziemy opisywać. Istnieje Amiga Computer Studio, które z radością przyjmie pod swe skrzydła takiego Czytelnika jak Ty.

LIST 2. Droga Redakcjo! Nazywam się Dariusz Wyszykowski. Piszę do was ponieważ chciałbym was prosić o pomoc w rozpracowaniu pewnej gry. Jestem posiadaczem C-64 (...)

Uff, jak by Ci to powiedzieć. U nas nikt już nie gra na C-64, więc raczej nie pomożemy Ci. Kurcze, trochę głupio, ale co zrobić.

LIST 3. Witam wszystkich redaktorów czasopisma GK. Piszę do Was z zapytaniem, czy istnieje u Was coś w stylu klubu miłośników gier komputerowych. Zależy mi na tym, aby się do niego zapisać (...)

Nie ma klubu, ale jeżeli będzie, to masz zagwarantowane honorowe członkostwo. A tak na marginesie, skrobnij do nas parę słów o tym, jak taki klub miałby funkcjonować itp.

LIST 4. Szanowna Redakcjo! Na wstępie chciałbym uprzedzić, iż w tym liście znajdują się nie tylko tony pochwał, ale i słowa krytyki. (...) Nazywam się Sławomir. Chodzę do 8. klasy i kochamy Wasze pismo! Napisałem „kochamy" ponieważ otworzyliśmy fan-club GK I mówię w imieniu wszystkich. Ci wszyscy to trzyosobowa grupa: Stefan, Grzesiu i Mały (czyli ja). Następnie dowiadujemy się, jak to wszystko się potoczyło. Trochę nas chwalą i nieco ganią.

„Nie ma listów!" Hej, jak to nie ma? „Chcemy giełdę" Spokojnie, będzie. „Chcemy komiks!" Narysujecie go? „Chcemy mangę!" Może będzie, a może nie...

[redacted] Hi there! Mam olbrzymi problem i zwracam się do szanownej redakcji z prośbą o pomoc. Jestem wielkim (fanem) maniakiem gier z cyklu Championship Manager. (...) Udało mi się nabyć oryginalnego CM2, moja prośba wiąże się z niemożliwością nabycia kolejnych data dysków do ww. gry. (...) Błagam o adres lub telefon firmy w Polsce, (...) lub zagranicą (...).
Marcin Flirski z Łodzi

Sprzedażą produktów Domarku zajmuje się warszawska firma Mirage. Podaję Ci telefon: (0-22) 617 93 21. Spróbuj tam dowiedzieć się o interesujące Cię rzeczy, choć jestem przekonany, że data dysków nie sprowadzają. Na pewno dadzą Ci też namiary na Domark. Po za tym słyszałeś zapewne, że będzie niebawem nowy CM i podobno po polsku. Warto trochę poczekać.

To tyle na dzisiaj, czekamy na kolejne listy i do zobaczenia za miesiąc! Korespondencję zebrał, odpowiedział i spisał Eldgar

Gdy znudziło Ci się granie [illegible] z komputerem, włącz się [illegible] sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer [illegible] wyzwanie [illegible] Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe

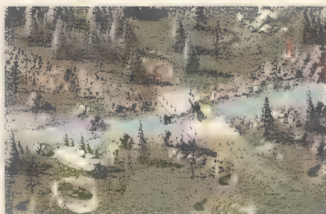


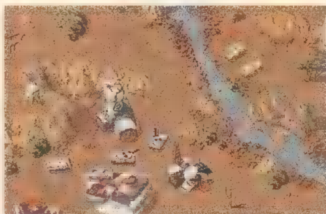
W poprzednim numerze rozpoczęliśmy opisywać grę „Command & Conquer" w kontekście rozgrywki sieciowej. W tzw. międzyczasie ukazała się kontynuacja tej gry, a mianowicie „C&C: Red Alert". Tym razem opcja multiplayer stwarza jeszcze większe możliwości graczom i nadaje grze nowe oblicze. Wydaje się, że rok 1997 będzie przełomowym w rozwoju gier sieciowych. Miło jest bowiem rywalizować z maszyną, ale bezpośrednia walka z żywym przeciwnikiem, sprawia znacznie większą satysfakcję. Dlatego już dziś przy ocenianiu gier w renomowanych czasopismach, opcja multiplajer nie jest już zaletą, a standardem. Jej brak wpływa na znaczne obniżenie oceny końcowej. Nowe czasy, większe wymagania stawiane grom – normalka.

Wróćmy jednak do tematu wiodącego, a więc gry „Command & Conquer", której to opis musieliśmy przerwać w poprzednim numerze pisma.

Command & Conquer

Po przebrnięciu przez serię ustawień, przechodzimy do właściwej rozgrywki. Od samego początku, istotą sukcesu jest zaplecze produkcyjne, czyli kasa. Jej zwiększenie możemy uzyskać poprzez rozbudowany system harvesterów, lecz takie posunięcie naraża nas na szybką i gwałtowną śmierć. Żeby zaradzić takiemu smutnemu końcowi, w szczególności, gdy bawią się tylko dwie osoby, należy grać ostrożnie i część Tiberium (kasy) przeznaczać na zbrojenia, albo ustalić pewien okres czasu, przez który wszelkie działania wojenne są wyłączone. Opcja ta nie jest uwzględniona w żadnej znanej mi grze, dlatego gracze muszą sami się umówić co do czasu i znaczenia określenia „wszelkie działania wojenne są wyłączone", na przykład ustalić pewne strefy, do których żadna ze stron nie może wjeżdżać. Kolejnym kluczem do sukcesu jest taktyka. Tak jak w większości gier strategicznych, ataki na pałę rzadko dają sukcesy. Jednym z najskuteczniejszych sposobów jest zakupienie kilku transporterów opancerzonych z inżynierami i wjazd do bazy wroga. Może się to wydać głupie, bezbronni naukowcy atakujący czołgi i działa, lecz gdy przeciwnikowi ukradnie się kilka kluczowych budynków i natychmiast je sprzeda, to nasze konto znacznie wzrośnie, a przeciwnikowi skasujemy możliwość budowania jednostek albo nawet budynków.





Kluczowymi jednostkami są Mammoth Tanki (po stronie GDI). Te ogromne czołgi są silnie uzbrojone i prawie niezniszczalne, bo są wyposażone w systemy samonaprawcze. Jedyną bronią na te opancerzone fortece jest piechota, szczególnie w dużej liczbie i z wielu stron. Lecz gdy połączy się „mamuta" z komandosem, który jednym strzałem potrafi z dużej odległości zabić oddział piechoty, taki team staje się bardzo trudny do zniszczenia.

Oczywiście, Bractwo Nod nie jest bezbronne. Doskonałym środkiem na wszystkie istniejące jednostki (prócz lotniczych) jest Obelisk of Light – trzy strzały niszczą najbardziej opornego delikwenta, nie wyłączając „mamutów". Taktyka przestępców polega na niedopuszczeniu wroga w pobliże bazy i prowadzeniu zorganizowanych ataków niewidzialnymi czołgami (Stealth Tank) na bezbronne harvestery. W „Command & Conquer" istnieje wręcz nieskończona ilość sposobów na zabicie przeciwnika.

W zabawie przez kabel lub modem może brać udział dwóch graczy, a przez sieć do czterech. Komputery muszą być wyposażone w odtwarzacze CD i, jak zastrzega IPS, każdy gracz musi mieć własny egzemplarz gry. Szybkość transmisji połączenia, komputerów i napędów CD powinna być jak największa (polecam Pentium).

Teraz wystarczy już zanurzyć się w świat wojny...

Coval

Plebiscyt

Konkurs na najlepszą grę roku w kategorii PC i konsole został rozstrzygnięty. W przypadku PC, oprócz nagrody głównej przyznaliśmy pierwsze miejsca w poszczególnych kategoriach tematycznych.

Gry Komputerowe Gra Roku 96

GRA ROKU NA PC

RED ALERT

VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS

Gra „C&C: Red Alert" mimo, że ukazała się pod koniec roku, zdecydowanie podbiła serca naszych Czytelników. Zwyciężając w tej najważniejszej kategorii, oddała palmę pierwszeństwa w grach strategicznych „Warcraftowi 2".

GRA ROKU NA PSX

TEKKEN 2

SONY/NAMCO

Gra legenda. Zdecydowanie wygrała, co w pełni pokrywa się z opinią redakcji. Czy rok 1997 zostanie zdominowany przez „Tekkena 3"?

GRA ROKU NA SATURNA

VIRTUA FIGHTER 2

SEGA/AM2

Zwycięstwo „VF2" dowodzi, że nawalanki należą do najpopularniejszych gier na konsole.

NAJLEPSZE GRY NA PC '96

Gry Komputerowe

BIJATYKA – VIRTUA FIGHTER • SEGA

STRATEGIA – WARCRAFT 2 • BLIZZARD

WYŚCIGI – SREAMER 2 • VIRGIN

GRA AKCJI – DUKE NUKEM 3D/FORMGEN

PRZYGODÓWKA – TOMB RAIDER • EIDOS

SYMULACJA – EF2000 • OCEAN

SPORTOWA – FIFA 97 • EA SPORTS

Zestaw napęd CDx8, joystick i grę „EF 2000 for Win95" otrzymuje Jan Muchyński z Warszawy
grę „Command & Conquer: Red Alert" – Andrzej Paszkiewicz z Gminy Zielonki woj. Krakowskiego.
Grę „Netzone" – Paweł Rygielski z Przemyśla
Grę „Tomb Raider" – Paweł Kida z Tarnowa
Grę „Smurfy" – Krzysztof Konderko z Kobyłki
Grę „Olympic Games" – Maciej Ostański z Krakowa
Grę „Kart Duel" na PSX – Jakub Cichocki z Kutna
Gamepad do PSX – Daniel Styrc z Kotulin
GamePad do Saturna – Piotr Ferensztain z Gorzowa Wlkp.
Koszulki FIFA 97 Konrad Juszkiewicz z Radomia, Piotr Jaworski ze Świnoujścia, Maciej Gajdziński z Płocka, Maciej Ostański z Krakowa, Zygmunt Pawelec ze Stargardu Sz. Artur Gubała z Laseczna woj. olsztyńskie

Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

edycja pierwsza



Zainteresuje [redacted] przede wszystkim posiadaczy [redacted] PlayStation [redacted] tych, którzy [redacted] niej marzą. [redacted] nagroda to... [redacted] wie[redacted] gier, osprzet i upominki. [redacted] toczyć się będzie przez pięć kolejnych wydań GK. Za [redacted] zadamy jedno proste pytanie i rozlosujemy trzy nagrody — co miesiąc grę, joypad lub inny gadżet [redacted] fajne koszulki. Po pięciu edycjach przejdziemy [redacted] finału, [redacted] którym wezmą [redacted] wszyscy uczestnicy miesięcznych wydań i zupełnie nowi.

Pytanie: Wymień co najmniej [redacted] firmy, które produkują gry [redacted] konsolę PlayStation. [redacted] wygrania:
1. Gra „Casper", 2. Joypad firmy Sony, 3. [redacted] „Destruction Derby"

Prosimy [redacted] przysyłanie odpowiedzi [redacted] pocztowych [redacted] redakcji: [redacted] Warszawa, [redacted] 6 [redacted] dopiskiem „PSX"

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 00-626 WARSZAWA, UL. MARSZAŁKOWSKA 7/3, [redacted] (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51

KONKURSY

Hej!!! Witamy po [redacted] pierwszy w nowym roku. Uderzamy [redacted] z grubej rury, [redacted] jak inaczej nazwać to, co [redacted] przygotowaliśmy. [redacted] wszystkim inaugurujemy nowy rewelacyjny konkurs, którego sponsorem jest firma [redacted] Projekt. [redacted] nagroda jest rewelacyjna, czytajcie dalej, a sami się przekonacie. Oprócz tego [redacted] porcję tradycyjnych pytań, w których [redacted] można wygrać coś ciekawego. Czynimy starania, aby konkursów było [redacted] więcej, [redacted] w nich lepsze i cenniejsze nagrody. A teraz zaczynamy!

ROZWIĄZANIE KONKURSU DRAGONHEART

[redacted] odpowiedzi:

1. W postać Draco wcielił się Sean Connery
2. „Naturalnie" strzelał z łuku brat Gillbert
3. Einon został zraniony przez Karę, która pchnęła go na hak
4. Dennis Quaid gra sir Bowena

Nagrody otrzymują:

Kasety [redacted]
Andrzej Majewski z Krakowa, Michał Rener z Wałbrzycha, Tomasz Świderski z Sopotu, Mariusz Nakielny z Bochni

[redacted] Dragon [redacted]
Joanna Kamińska z Płocka, Tomasz Tetych z Wrocławia, Kamil Stoczyński z Mikołajek, Maciej Jagiełło z Sosnowca, Marian Ceglarz z Puszczykowa, Wojciech Sękot z Gdańska, Anna Woźniak z Ostrzeszowa, Robert Filipek z Mińska Maz., Artur Skalski z Katowic, Paweł Piasko z Tarnowa

[redacted] i plakaty Dragon [redacted]
Darek Jasiński z Warszawy, Janusz Powałka z Gdańska, Tadeusz Goc z Wrocławia, Marek Nowicki z Gdyni, Michał Kazimierski z Jeleniej Góry, Paweł Kwaśnik z Opola, Witold Górecki z Mrągowa, Arek Kowalczyk z St. Kiełbonek, Marek Andracki z Kołobrzega, Ewa Kozieł z Zakopanego, Piotr Szwech z Otwocka, Marcin Gromak z Nowego Sącza, Mikołaj Bierkowski z Lipna, Łukasz Mikliński z Olsztyna, Mirek Malajkat ze Świnoujścia, Marcin Nowak z Lublina, Mateusz Stachera z Dęblina, Wojciech Wichrowski z Koszalina, Marek Bodziński z Gdańska, Darek Bieńko z Katowic, Tomasz Żukowski z Krynicy Morskiej, Filip Kuźnik z Dębek

Gratulujemy zwycięzcom, a firmie ITI Cinema dziękujemy za nagrody.

KONKURS 3 PYTANIA

Jak zwykle czekają na Was ekstremalnie trudne pytania. Jeżeli jednak uważnie czytacie nasze pismo, to z łatwością znajdziecie na nie odpowiedź:

1. Najnowszy hokej „NHL 97" jest doprawdy rewelacyjny. W najlepszej lidze świata gra Polak. Jak się nazywa i w jakim gra klubie?
2. Jak się nazywa bohater gry „Discworld 2"?
3. Jaka firma jest wydawcą gra „Clandestiny"?

Nagrodami są: 1. Gra „Lemings 3D" 2. Gra „Bastion" 3. Dwie płytki shareware „Gry" i „Grafika" 4. kaseta wideo o tym, jak wygląda gra „3 czaszki Tolteków". Wszystkie odpowiedzi należy przysyłać na kartkach pocztowych na adres redakcji:

COMPUTER [redacted]
ul. [redacted]

ROZWIĄZANIE KONKURSU 3 PYTANIA Z GK12

[redacted] odpowiedzi [redacted] pytania:

1. Bohaterką najnowszej gry firmy Eidos jest Laura Croft
2. George Stobart z gry „Broken Sword" odwiedza m.in. Hiszpanię, Irlandię, Syrię, Francję.
3. „Total Mania" została wyprodukowana została przez firmę Domark

Nagrody otrzymują:

Grę „Hind" – Marcin Tkaczyk z Warszawy
Grę „Stalowe Nerwy" – Michał Baran z Jaworzna
Zestaw shareware „Świat Windows" – Wojciech Zielazek z Palędzia

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisię redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po [illegible] zł.

KAWAŁY

Spotykają się dwa Batmany: amerykański i czeski.
Amerykański:
– My name is Batman.
Czeski:
– A ja sem netoperek.

Krzysztof Dułaj

Co to jest? Zielone, na czerwonych kółkach?
– Trawa. Kółka są dla zmylenia.

Marcin Nowak

Dwóch mężczyzn uciekło z więzienia. W trakcie ucieczki przechodząc koło budki wartownika, jeden z nich kopnął puszkę.
– Kto tam? – krzyknął wartownik
– Miau!
– A, to pewnie jakiś kot – powiedział wartownik
Drugi mężczyzna także przez nieuwagę kopnął tę puszkę.
– Kto tam! – wrzasnął zdenerwowany wartownik
– Drugi kot – odpowiedział uciekinier.

Hubert Jagłowski

Jedna krowa pyta drugą.
– Po co wchodzisz na to drzewo?
– Pojeść śliwek.
– Głupia, przecież to wierzba.
– Nie szkodzi, mam śliwki w torbie.

Bartosz „Marvin" Stoczkowski

Jaki okrzyk marynarski potrafi obudzić rekina z drzemki.
– Człowiek za burtą

Łukasz Lies

Klient w sklepie muzycznym długo się zastanawiał nad kupnem instrumentu. W końcu powiada.
– Chciałbym kupić ten biały akordeon stojący w rogu i czerwony saksofon wiszący na ścianie.
– Gaśnicę mogę panu sprzedać, ale kaloryfer musi pozostać na swoim miejscu – odpowiada sprzedawca.

Marek Jachyra

– Wiesz, co powstanie jeśli obejmą się dwie stonogi.
– ???
– Zamek błyskawiczny.

Grzegorz Mroczyński

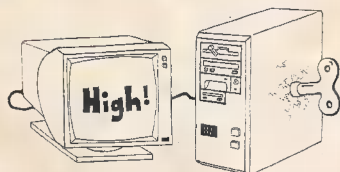
– Wczoraj pochowałem teściową...
– No to gratuluję, ale dlaczego jesteś taki podrapany?
– Bo nie chciała się dać zakopać.

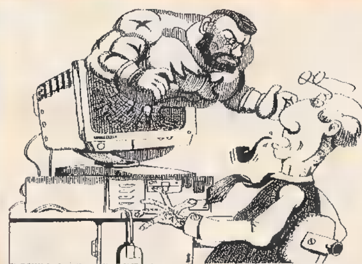
Grzegorz Mroczyński

Rozmawiają dwa młode krokodyle.
– Kim będziesz w przyszłości?
– Walizką albo damskimi pantoflami.

Sebastian Kwieciński

Do lekarza przychodzi pacjent ze spuchniętym nosem. Lekarz pyta:
– Pszczoła?







– Tak.
– Usiadła?
– Tak.
– Ugryzła?
– Nie zdążyła, szwagier ją łopatą zabił.

Sebastian Wczysła

– Jaki jest szczyt skąpstwa?
– W testamencie zapisać wszystko sobie.

Sebastian Heliasz

– Jaki jest szczyt głupoty?
– Za ostatnie pieniądze kupić portfel.

Sebastian Heliasz

– Jaki jest szczyt strachu?
– Tak się przestraszyć żeby cień zbladł.

Sebastian Heliasz

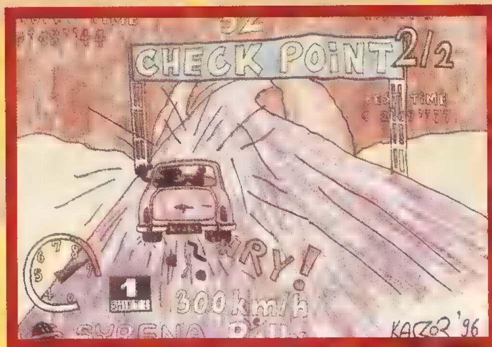
Pamiętnik komunisty:
Pierwszy dzień: włączam radio – Lenin
Drugi dzień: włączam telewizor – Lenin
Trzeci dzień: czytam gazetę – Lenin
Czwarty dzień: oglądam plakaty – Lenin
Piąty dzień: boję się otworzyć konserwę

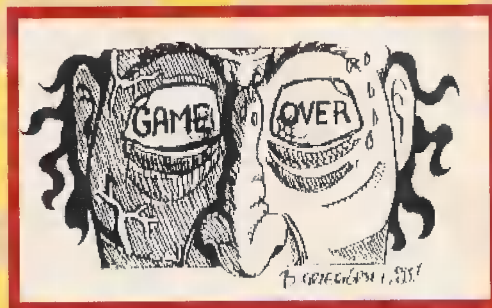
Łukasz Lies

– Rozpoczynamy zebranie kółka R.
– Hura!
– Które będzie trwało 5 godzin.
– Eeee!
– Towarzysze, wybraliśmy nowego sołtysa
– Hura!
– Który wczoraj zmarł.
– Eeee!
– Rolnicy zostawili 1000000 zł.
– Hura!
– Ale do spłacenia
– Eeee!
– Ja za was zapłacę
– Hura!
– Ale z waszych składek
– Eeee!
– Przywieźli buty gumowe
– Hura!
– Ale tylko prawe
– Eeee!
– Wczoraj przywieźli lewe
– Hura!
– Ale prawe zabrali
– Eeee!
– Towarzysze, dzieci jadą na kolonię
– Hura!
– Ale tylko samych dyrektorów
– Eeee!
– Przywieźli papier toaletowy
– Hura!
– Ale już zużyty
– Eeee!
– Kończymy wolne zebranie kółka R.
– Hura!
– Ale za 5 minut zaczynamy nowe
– Eeee!

Marek Jachyra

NAGRODY: 50 zł [redacted]
Za [redacted] Marek [redacted]
Za [redacted] Kaczor





Jak zamówić
Prenumeratę

1. [redacted] II kwartał '97 [redacted]

Należność (2,80 zł x 3) za numery: kwiecień, maj, czerwiec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, a będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

2. W redakcji

UWAGA! Każdy, kto do końca lutego 1997 r. zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów otrzyma GRATIS płytkę CD. Do wyboru jest „CD1" z grami: Ramons Spell, Rooster i wersjami demo: Tomb Raider, Screamer 2, Deus PL, Network Q-Rally, Power F1, Orion Burger, Rama itd (GK CD1/97).

„CD2" z demami: Diablo, MAX, Gene Wars, Full On F1, Fragile Allegiance, Syndicate Wars, itd. (PCG CD5/96).

Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis, nastąpi to w terminie późniejszym. Zamówienia prenumeraty na standardowych blankietach pocztowych na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,80 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

[redacted], al. [redacted]

Świadczenia dodatkowe / Opłata zł
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
05678 BEMA 7 m 4, MŁAWA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
kod pocztowy
MŁAWA
poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 33,60
słownie złotych trzydzieści trzy sześćdziesiąt
GRY KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
04202 WARSZAWA
kod pocztowy / poczta

Odcinek dla adresata
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
kod pocztowy / poczta
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
Imię i nazwisko (nazwa)
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Starannie przechowywać
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
kod pocztowy / poczta
zł 33,60
GRY KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
UL. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
kod pocztowy / poczta
Opłata zł / Nr nadania
podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję
ZAMAWIAM PRENUMERATĘ GIER KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97
MÓJ [redacted]
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA